PEŁNA WERSJA GRY
FALL OF LIGHT: DARKEST EDITION EN
PAKIET 4 GIER
THEATRE OF WAR: COLLECTION EN

NR 13/2019 (302)
OD 19.11.2019 DO 16.12.2019
CENA: 10,99 ZŁ W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 122 ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ. KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 13 STYCZNIA 2020

CD-ACTION®

ZAPOWIEDZI
DIABLO IV
LEAGUE OF LEGENDS: WILD RIFT
OVERWATCH 2

RECENZJE
DEATH STRANDING
THE OUTER WORLDS
SNIPER: GHOST WARRIOR CONTRACTS
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE
RED DEAD REDEMPTION 2 PC

ISSN 1426-2916 INDEX 334561
9 771426 291907 13

#EksperciDobregoBrzmienia

TOP HI-FI & VIDEO DESIGN 25 lat

AUDEZE

MOBIUS

PRZEŻYJ SWOJE GRY NA NOWO

Audeze Mobius to coś więcej niż tylko słuchawki. **To doświadczenie!**

LOKALIZACJA DŹWIĘKU

Wraz ze zmianą położenia głowy Mobius rozpoznają i zachowują źródło dźwięku, dynamicznie dostosowując się podczas ruchu.

ZINTEGROWANE ŚLEDZENIE GŁOWY

Wyposażone w algorytm emulacji 3D Mobius precyzyjnie śledzą nawet najmniejsze ruchy głowy tysiąc razy na sekundę.

EMULACJA POMIESZCZENIA

Wyrafinowane, konfigurowalne narzędzie, które tworzy poczucie przestrzeni i odbicia dźwięku w pomieszczeniu.

Doskonała jakość dźwięku dzięki planarnym przetwornikom magnetycznym Audeze

Technologia Waves NX do sprzętowego przetwarzania 3D

Ponad 10 godzin pracy po pełnym naładowaniu baterii

Obsługa Bluetooth (AAC, LDAC)

IGN BEST GAMING HEADSET 2019 · Editor's Choice · CES 2019 · PC · TOP-PRODUKT Audeze Hardware

Sprawdź bogatą ofertę słuchawek gamingowych na:

www.tophifi.pl

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 17 GRUDNIA 2019.

CDA na FB

ZACZYNAMY!

Jak długo się znamy? Dwanaście lat? Jako mglistą stopklatkę pamiętam moment, w którym tuż po Świętach 2006 roku na Dworcu Głównym w Olsztynie kupiłem na drogę do Wrocławia numer, w którym Qn'ik wzywał młodych i śmiałych, by zmierzyli się z dziennikarską materią w konkursie na zapowiedź .Dwa numery później skakałem po tapczanie wynajętej kanciapy, widząc swojego Overlorda w druku .Już wtedy, pod koniec studiów, niewielu moich rówieśników wciąż grało – wyrastali z tego jeden po drugim, podczas gdy ja zanurzałem się w stale rozprzestrzeniający swe macki świat elektronicznej rozrywki jeszcze bardziej .I choć zdążyłem sobie w międzyczasie znaleźć drugie niezwykle angażujące hobby, grać nigdy nie przestałem i wątpię, czy kiedykolwiek to nastąpi .W tej materii nie wypatruję już schyłku czasów, bo wciąż w świecie gier zaskakuje mnie coś nowego .

A skoro przy tym już jesteśmy, wydanie, które trzymasz w ręku, to prawdziwy numer debiutów .Swoje pierwsze teksty dla nas napisały dwie znakomite autorki – Cerebrum i tatikowa .Na rozpoczęcie działu recenzji czeka Cię spotkanie z Death Stranding, długo wyczekiwanym debiutem Hideo Kojimy „na wolności".Nieco dalej zaś Papkin wystawia swą pierwszą w życiu dychę(!) .

Mnie, wreszcie, po raz pierwszy przychodzi podjąć pałeczkę dzierżoną przez lata przez spikaina .Robię to z pewnym namaszczeniem, ale bez strachu .Przeżyłem wczytywanie gier na Atari, mroczną erę SecuROM-a i 10 lat czytania czatu w LoL-u .Wyzwania związane z prowadzeniem największego w Polsce magazynu dla graczy to przy nich czysta przyjemność!

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Michał Kuszewski

SPIS TREŚCI

GRY

BlizzCon na 4 . . . 004
Newsy . . . 006

W PRODUKCJI

Diablo IV . . . 008
Overwatch 2 . . . 010
World of Warcraft: Shadowlands . . . 012
Crusader Kings III . . . 014
League of Legends: Wild Rift . . . 016

JUŻ GRALIŚMY

Postal 4: No Regerts . . . 018
Succubus . . . 020
Nanotale: Typing Chronicles . . . 022
Mythgard . . . 027

RECENZJE

GameWalker . . . 028
Death Stranding . . . 034
Sniper: Ghost Warrior Contracts . . . 042
Pine . . . 045
The Outer Worlds . . . 046
Call of Duty: Modern Warfare . . . 050
Afterparty . . . 054
The Beast Inside . . . 056
Code Vein . . . 058
Close Combat: The Bloody First . . . 060
Steel Division II: Death on the Vistula . 062
Valfaris . . . 064
John Wick Hex . . . 065
Yooka-Laylee and the Impossible Lair . 066
Manifold Garden . . . 068
Disco Elysium . . . 072
Red Dead Redemption 2 . . . 076
MediEvil . . . 078
Wiedźmin 3: Dziki Gon – Edycja kompletna . . . 080
Overwatch Legendary Edition . . . 081
Trine 4: The Nightmare Prince . . . 082
WWE 2K20 . . . 084
Doraemon Story of Seasons . . . 086
Monkey King: Hero Is Back . . . 088
Children of Morta . . . 089
Pilgrims . . . 090
Kaszanka Zone: Zombieland: Double Tap – Road Trip . 091
Moons of Madness . . . 092

PUBLICYSTYKA

To się sprzeda! . . . 094
Felieton: Quake Champions – recenzja, której nie będzie . . . 097
Magazyn Kulturalny . . . 098
Szpile . . . 118

TECHNOLOGIE

MEGAPORADNIK
Akcesoria dla gracza . . . 104

TESTY
Obudowa Cooler Master C700M . . . 110
Konsolka Sega Mega Drive Mini . . . 111
Karta graficzna Palit GeForce GTX 1660 SUPER GamingPRO OC . . . 112
Słuchawki Audeze Mobius . . . 113
Słuchawki MSI Immerse GH50 . . . 113

INNE

Na Luzie . . . 102
Action Redaction . . . 114
Loot . . . 120
Zdrapka z kodem . . . 122

INDEKS GIER

Afterparty . . . 054
The Beast Inside . . . 056
Call of Duty: Modern Warfare . . . 050
Children of Morta . . . 089
Close Combat: The Bloody First . . . 060
Code Vein . . . 058
Crusader Kings III . . . 014
Death Stranding . . . 034
Diablo IV . . . 008
Disco Elysium . . . 072
Doraemon Story of Seasons . . . 086
John Wick Hex . . . 065
League of Legends: Wild Rift . . . 016
Manifold Garden . . . 068
MediEvil . . . 078
Monkey King: Hero Is Back . . . 088
Moons of Madness . . . 092
Mythgard . . . 027
Nanotale: Typing Chronicles . . . 022
The Outer Worlds . . . 046
Overwatch 2 . . . 010
Overwatch Legendary Edition . . . 081
Pilgrims . . . 090
Pine . . . 045
Postal 4: No Regerts . . . 018
Quake Champions . . . 097
Red Dead Redemption 2 . . . 076
Sniper: Ghost Warrior Contracts . . . 042
Steel Division II: Death on the Vistula . 062
Succubus . . . 020
Trine 4: The Nightmare Prince . . . 082
Valfaris . . . 064
Wiedźmin 3: Dziki Gon – Edycja kompletna . . . 080
World of Warcraft: Shadowlands . . . 012
WWE 2K20 . . . 084
Yooka-Laylee and the Impossible Lair . . . 066
Zombieland: Double Tap – Road Trip . 091

BLIZZCON NA 4

Liczył na więcej: **Witold**

Rok temu prezentacja Diablo Immortal (zamiast oczekiwanej „czwórki") zraziła do Blizzarda nawet najwierniejszych fanów. Tegoroczny BlizzCon miał być dla developera szansą na rehabilitację, a przecieki przed imprezą sugerowały wręcz, że czeka nas potencjalnie najlepsza edycja w historii. Cóż... nie udało się.

Pierwsze potknięcie firma zaliczyła miesiąc przed wydarzeniem, kiedy zbanowano gracza Hearthstone'a, Ng Wai „blitzchunga" Chunga, za poparcie protestów Hongkongu podczas oficjalnego streamu z zawodów. Wyjątkowo wysoka kara (rok zawieszenia, odebranie wszystkich nagród), którą objęto również dwóch przeprowadzających z nim wywiad komentatorów, oburzyła społeczność i ściągnęła na Blizzarda podejrzenia o chęć przypodobania się chińskim inwestorom. Internet zapłonął, a do protestów społeczności szybko dołączyli pracownicy firmy. Ostatecznie Zamieć skróciła bana o połowę i oddała zarobione pieniądze graczowi, jednak było już za późno. Udział w manifestacjach podczas BlizzConu deklarowały tysiące osób.

Ostatecznie na imprezie w Anaheim zameldowało się jednak bardzo niewielu protestujących. Jasne, przed wejściem rozdawano koszulki z prohongkońskimi hasłami, na wystawowych halach można było dostrzec niejednego Kubusia Puchatka (zakazanego w Chinach), a związana z WoW-em sesja pytań i odpowiedzi została na moment zakłócona przez okrzyki „Free Hong Kong". Blizzard jednak rozbroił bombę już na samym początku imprezy: **pierwszą rzeczą, jaką powiedział otwierający BlizzCon prezes firmy, J. Allen Brack, były przeprosiny**. Przyznał, że zadziałali pochopnie i niekoniecznie zgodnie ze swoimi własnymi zasadami. Oczywiście można powtarzać, że to tylko korporacyjna gadka i tak naprawdę nic ona nie znaczy, ale fakt faktem, zapewniono sobie w ten sposób spokój do końca wydarzenia.

Z tegorocznej edycji zapamiętamy tylko Diablo IV.

Jaina z WoW-a niezmiennie w formie.

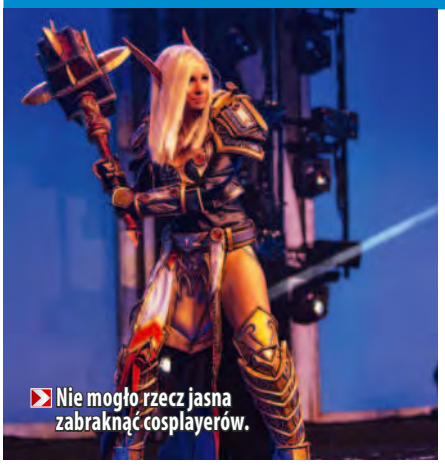
Nie róbmy polityki, projektujmy gry

Później emocje już tylko rosły. Na dzień dobry otrzymaliśmy to, po co wszyscy przyszliśmy: **świetny zwiastun Diablo IV i dużo rozgrywki z samej produkcji**. Nowa odsłona robi wszystko, abyśmy uznali ją za duchową spadkobierczynię drugiej części – i chyba nikt nie ma jej tego za złe. Co prawda niektóre decyzje z pewnością wywołają niemało kontrowersji (odsyłam do zapowiedzi kilka stron dalej), ale przed nami jeszcze kilka lat oczekiwania i do tego czasu wiele rzeczy może się zmienić.

Nie można też powiedzieć, żeby **prezentacja nowego dodatku do WoW-a – Shadowlands** – nie wzbudziła sporego entuzjazmu. Intro prezentuje się wyśmienicie i serwuje nam spory twist fabularny (co innego, że po namyśle może niekoniecznie uzasadniony), a samo rozszerzenie zapowiada się naprawdę atrakcyjnie. Zwłaszcza że Blizzard zdaje się świadom wszystkich irytujących cech współczesnego World of Warcraft (jak chociażby wymóg ciągłego gromadzenia wzmacniającego nas azerytu) i stawia na mniejszą czasożerność. Deklaracje deklaracjami, ale w to akurat chcemy wierzyć.

Na temat **Overwatcha 2** większość informacji wyciekła właściwie przed samym BlizzConem (z czego z przekąsem żartował na scenie reżyser gry, Jeff Kaplan), ale studiu i tak udało się doprowadzić do tego, że ciągle nie mamy pojęcia, czym ten sequel tak naprawdę będzie. Zawartość PvP dostępna również dla posiadaczy poprzedniej części, wspólna rozgrywka czy płynne przejście między obiema odsłonami sprawiają, iż sami nie wiemy, dlaczego mielibyśmy kupić „dwójkę". Zresztą sam Blizzard ewidentnie też nie jest przekonany do własnego pomysłu i na kolejne informacje na temat projektu każe czekać aż rok.

Ostatnią grą, której poświęcono więcej czasu, był **Hearthstone i dodatek do niego**: Wejście smoków. Tematycznie kręci się wokół tytułowych stworów i tradycyjnie wprowadza ponad 100 nowych kart z niewidzianymi wcześniej słowami kluczowymi. Ciekawiej prezentuje się już dostępny do testowania tryb Ustawka wzorowany na auto battlerach pokroju TFT czy Auto Chess. W nim to 8 graczy zmierzy się na zasadach łączących reguły ze wspomnianych tytułów z tymi znanymi z Hearthstone'a. Twórcy mają kilka własnych pomysłów (np. na starcie wybierzemy bohaterów różniących się umiejętnościami specjalnymi), więc może doczekamy się kolejnego pretendenta do gatunkowego tronu.


Nie mogło rzecz jasna zabraknąć cosplayerów.

Xiaomeng Li jako pierwsza kobieta w historii BlizzConu zdobyła mistrzostwo świata (dokładniej w turnieju Hearthstone'a).

Wbrew obawom niektórych panele z pytaniami skupiły się tylko na grach.

BlizzCon to świetna okazja, aby poznać lepiej twórców.

Jej Królewska Mość Lilit we własnej osobie.

Wielcy nieobecni

Kilka głośnych zapowiedzi nie zatuszuje jednak faktu, że **na BlizzConie zabrakło właściwie wieści na temat innych gier**. Studio nawet nie udaje, że jakkolwiek zależy mu na Heroes of the Storm (chociaż gra dostała jeden panel dyskusyjny), a StarCraft II służy już chyba Blizzardowi tylko jako trener dla SI. Podczas ceremonii otwarcia o obu tytułach mówiono łącznie z 3 minuty, co wyraźnie pokazuje, że nie są dla firmy priorytetem. Bardziej boli, iż nie zająknięto się nawet o remake'u Diablo II, o którym donosiły wiarygodne źródła. Rozczarowaniem jest też brak ogłoszenia premiery Warcrafta III: Reforged – rzeczy, która wydawała się właściwie pewna. Czyżbyśmy nie mieli się go doczekać jeszcze w 2019, mimo że beta hula aż miło? Kto wie.

BlizzCon 2019 zdecydowanie nie był najlepszą edycją imprezy w historii. Nie okazał się też równie nieudany jak zeszłoroczna odsłona. Zapamiętamy go właściwie tylko z powodu zapowiedzi Diablo IV, na które jednak poczekamy jeszcze długo. World of Warcraft co prawda nie zawiodło (chociaż nie obraziłbym się za kilka słów więcej o Classicu i jego przyszłości), ale też nie bardzo mogło zainteresować szerszą publikę. Overwatch 2 w obecnej formie nie satysfakcjonuje graczy, twórcy nadrabiali na scenie minami – nie byłbym zaskoczony, gdybyśmy w przyszłym roku zobaczyli zupełnie inny pomysł na sequel. A reszta? Cóż, fani StarCrafta muszą jeszcze poczekać. Oby do 2020. |CDA|

Death Stranding także na PC

PC Kojima Productions potwierdziło, że Death Stranding trafi na pecety w lecie przyszłego roku. Wiadomość ta nie powinna dziwić, wszak gra zniknęła z listy exclusive'ów PlayStation 4 już w sierpniu, a Sony nie reklamowało jej jako produkcji na wyłączność.

www.kojimaproductions.jp/en

Western na Switchu

NS W oczekiwaniu na Dying Lighta 2 zainteresowani będą mogli sprawdzić, jak zestarzała się jedna z najlepszych gier Techlandu – Call of Juarez: Gunslinger. Wszystko za sprawą szykowanej edycji na Nintendo Switch, która na przenośnej konsoli pojawi się już 10 grudnia tego roku.

www.techland.com

Święta z Wiedźminem

BIZ Premiera „Wiedźmina" coraz bliżej – serial Netfliksa zadebiutuje na platformie streamingowej już 20 grudnia. Na start dostaniemy tylko osiem odcinków, jednak showrunnerka produkcji, Lauren Hissrich, przyznała, że historia zaplanowana została na... siedem sezonów.

www.netflix.com

Galeria

14. edycja PGA za nami!

Targi PGA ponownie przyciągnęły do Poznania tysiące osób, chcących wziąć udział w największym w tej części Europy święcie graczy. Ma to potwierdzenie w liczbach – w weekend 18-20 października na terenie Międzynarodowych Targów Poznańskich pojawiło się niemal 80 tysięcy osób (79 347), które mogły m.in. zobaczyć gameplay z Cyberpunka 2077 – po raz pierwszy w polskiej wersji językowej.

www.gamearena.pl

EA wraca na Steama

BIZ Po latach rozłąki i rozwijania własnego launchera Electronic Arts zdecydowało się ponownie udostępniać gry za pośrednictwem Steama. Jako pierwsze swoją obecnością platformę Valve zaszczyciło Star Wars Jedi: Upadły Zakon. To nie koniec dobrych informacji, bo już wiosną na Steama zawita także EA Access, czyli abonament Elektroników, do tej pory dostępny na Originie. Nie zostało jeszcze potwierdzone, czy oznacza to również przeniesienie np. pecetowej wersji serii FIFA, która jest obecnie najlepiej zarabiającą marką EA (28% łącznych przychodów w ubiegłym roku).

www.ea.com

499

złotych kosztuje Fallout 1st, tj. roczny abonament w Falloucie 76. Co otrzymujemy w zamian? Możliwość tworzenia prywatnych serwerów, specjalny strój i ikonę, parę dodatkowych gestów, namiot umożliwiający szybką podróż, 1650 atomów do wydania w sklepie oraz nieograniczoną przestrzeń do składowania komponentów w tzw. scrap boksach. Nie obyło się bez falstartu – pierwsi śmiałkowie, którzy wykupili abonament, skarżyli się, że wszystkie przedmioty zebrane w skrzyniach zniknęły. Dodatkowo Bethesda nieświadomie wywołała wojnę domową na serwerach gry – przeciwnicy abonamentu zaczęli bez wyjątku mordować posiadaczy Fallout 1st.

www.bethesda.net

ZNOWU IDZIE DO CIEBIE SAM

JUŻ WKRÓTCE

Shenmue III

PC PS4 18 lat przyszło nam czekać na kolejną część serii Yu Suzukiego. Nie byłoby to możliwe bez fanów, którzy na produkcję zebrali ponad 7 mln dolarów w trakcie zbiórek crowdfundingowych.

19.11

Football Manager 2020

PC Kolejna edycja menadżera piłkarskiego, który stał się nałogiem wielu graczy. Syndrom „jeszcze jednego meczu" już wkrótce!

19.11

Sniper: Ghost Warrior Contracts

PC PS4 XBO Polski snajper powraca, tym razem likwidując cele w zimowej scenerii Syberii.

22.11

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
LISTOPAD	
19 Shenmue III (RPG/akcja)	PC, PS4
19 Narcos: Rise of the Cartels (strategia)	PC, PS4
19 Football Manager 2020 (menadżer piłkarski)	PC
20 Children of Morta (RPG)	NS
20 Still There (przygodowa)	PC NS
21 Narcos: Rise of Cartels (strategia)	NS
21 Deemo Reborn (muzyczna)	PS4
21 Black Future '88 (roguelike)	PC, NS
21 Asterix & Obelix XXL 3: The Crystal... (platformowa)	PC, PS4
22 Lost Ember (akcja)	PC, PS4, XBO
22 Sniper: Ghost Warrior Contracts (FPS)	PC, PS4, XBO
22 Sid Meier's Civilization VI (strategiczna)	PS4, XBO
GRUDZIEŃ	
3 Phoenix Point (taktyczna)	PC
3 Arise: A Simple Story (przygodowa)	PC, PS4, XBO
3 Skellboy (RPG)	NS
3 EarthNight (platformowa)	PC, PS4, NS
3 Neverwinter Nights: Enhanced Edition (RPG)	PS4, XBO, NS
4 Vampire: The Masquerade – Coteries of... (RPG)	PC
5 Mosaic (przygodowa)	PC, PS4, XBO, NS
5 Darksiders Genesis (hack'n'slash)	PC
6 Ancestors: The Humankind Odyssey (survival)	PS4, XBO
9 Ashen (RPG)	PS4, NS
10 Call of Juarez: Gunslinger (FPS)	NS
10 MechWarrior 5: Mercenaries (symulator)	PC
10 Hearthstone: Wejście smoków (karciana)	PC

Dział Info przygotowali Ninho i Witold

REKLAMA

REPUBLIC OF GAMERS

THE CHOICE OF CHAMPIONS

ROG DELTA Gamingowy zestaw słuchawkowy

Hi-Res AUDIO

ASUS AURA SYNC

Nieskazitelny dźwięk dla Twojego zwycięstwa

Maksymalna immersja dla profesjonalnych graczy

Zintegrowany w tym zestawie czteroczęściowy DAC ESS 9218 klasy hi-fi umożliwia bezstratne przetwarzanie sygnału dźwiękowego, przy czym każdy pojedynczy DAC odpowiada za przetwarzanie określonej części zakresu częstotliwości: począwszy od tonów niskich, poprzez tony średnie i wysokie, aż do ultrawysokich.

benchmark.pl ★★★★★

benchmark.pl SUPER JAKOŚĆ

CD-ACTION POLECA

Oświetlenie RGB w kolorach tęczy

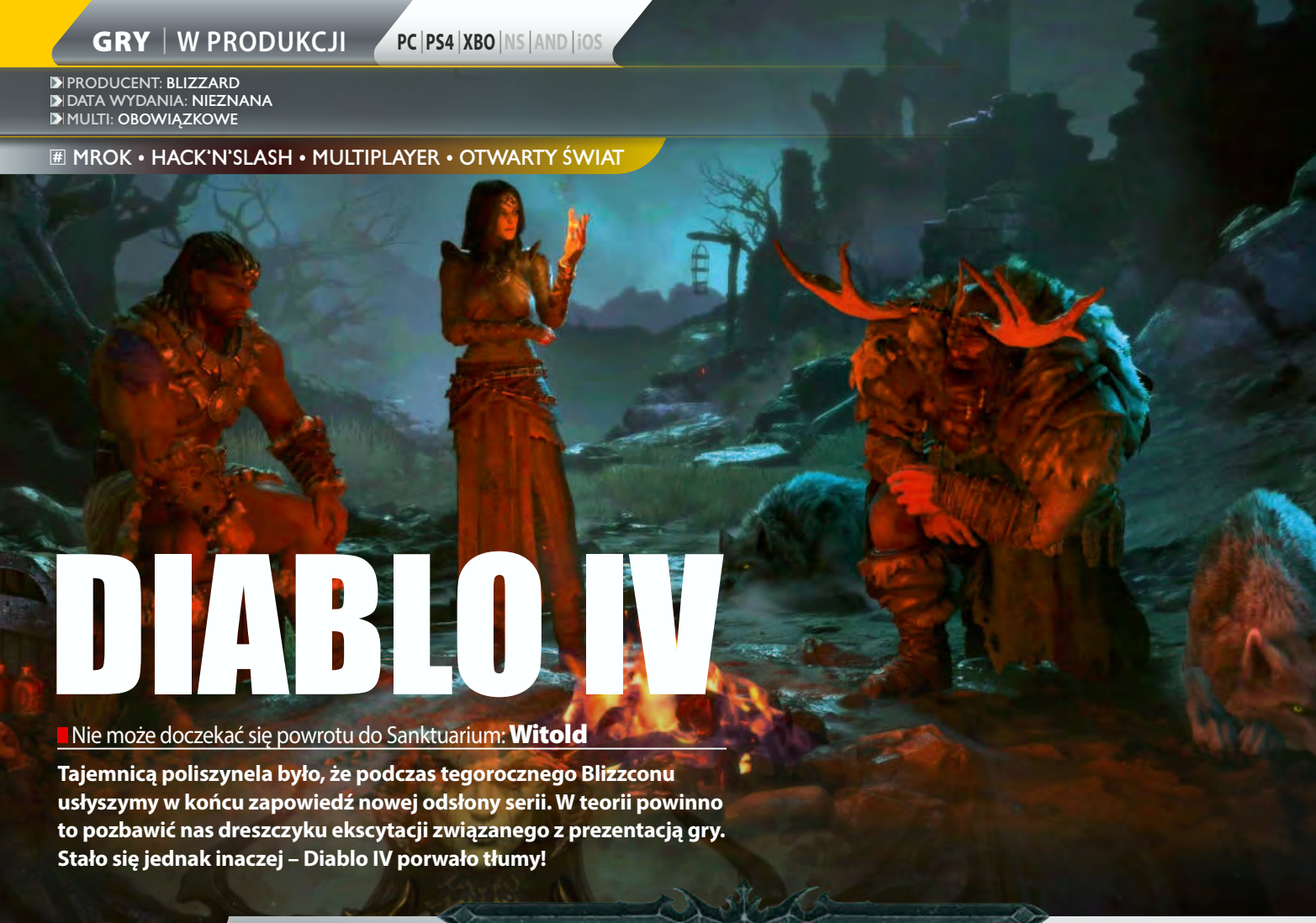
Aura RGB ROG Delta odchodzi od formuły jednokolorowego oświetlenia. Ten hipnotyzujący efekt można konfigurować w siedmiu niezależnych strefach oświetlenia, ustawiając olśniewające, wielokolorowe światło z cykliczną zmianą koloru.

Dostępny w sklepie X-Kom

ASUS

PRODUCENT: BLIZZARD
DATA WYDANIA: NIEZNANA
MULTI: OBOWIĄZKOWE

MROK • HACK'N'SLASH • MULTIPLAYER • OTWARTY ŚWIAT



DIABLO IV

Nie może doczekać się powrotu do Sanktuarium: **Witold**

Tajemnicą poliszynela było, że podczas tegorocznego Blizzconu usłyszymy w końcu zapowiedź nowej odsłony serii. W teorii powinno to pozbawić nas dreszczyku ekscytacji związanego z prezentacją gry. Stało się jednak inaczej – Diablo IV porwało tłumy!

Fani zaczęli wypatrywać „czwórki" właściwie już krótko po premierze ostatniej części. Nie oszukujmy się, Diablo III zawiodło oczekiwania, nawet jeżeli ostatecznie było (zwłaszcza z Reaper of Souls) całkiem udaną grą. Narzekano chociażby na mniej ponurą, zbyt kolorową grafikę, odejście od niektórych rozwiązań z poprzednich odsłon oraz źle zaprojektowany system łupów połączony z domem aukcyjnym (to akurat udało się Blizzardowi naprawić). Developerzy postanowili więc zrobić poważny krok wstecz... jednocześnie skacząc ambitnie do przodu.

Mrok, mrok i jeszcze raz mrok

Nowe Diablo będzie dużo bardziej mroczne. Do tego na każdym kroku gra odwołuje się do drugiej części, walcząc o miano „duchowej spadkobierczyni". Twórcy podkreślali to zresztą podczas prezentacji wielokrotnie – i wystarczy nawet szybki rzut oka na rozgrywkę, aby się co do tego upewnić. **Kolory są zdecydowanie mniej soczyste niż w „trójce", jest ciemniej i dużo bardziej krwawo.** Chociaż oprawa nie prezentuje się może jakoś oszałamiająco (taka podrasowana „trójka"), fanom starszych odsłon na pewno się spodoba – czegoś takiego oczekiwaliśmy właśnie 10 lat temu.

Skoro sam Pan Grozy udał się na (jak sądzę: tymczasową) emeryturę, jego miejsce zajmie tym razem mniej znana Lilit, córka Mefista. Postać to niepoślednia, ponieważ właśnie ona (do spółki ze zbuntowanym aniołem Inariusem) stworzyła Sanktuarium, a do tego zrodziła pierwszych Nefalemów. W wyniku wydarzeń z ostatniej części wśród mieszkańców coraz popularniejszy staje się jej kult, ostatecznie doprowadzając do powrotu Córy Nienawiści. Ta zaś, jak się domyślacie, ma własne plany, które gracze postarają się pokrzyżować.

Stare, dobre Diablo

Swojsko poczujemy się już przy tworzeniu postaci. „Tworzeniu", ponieważ pierwszy raz w historii serii nie ograniczymy się do wyboru płci – nie wiadomo jednak jeszcze, jak szeroki wachlarz możliwości dopasowania wyglądu otrzymamy. Co do klas, Blizzard stawia na tradycję: wiemy, że powrócą czarodziejka, barbarzyńca oraz niewidziany od czasów Lord of Destruction druid. Pozostałe dwie poznamy w przyszłości (trzymajcie kciuki za nekromantę!), ale zapewne na piątce z podstawki się nie skończy – firma już teraz zadeklarowała, że gra doczeka się dodatków.

Zaprezentowani bohaterowie sprawdzają się w walce lepiej niż dobrze: czarodziejka zamraża wrogów, teleportując się po polu bitwy, okazjonalnie razi niemilców błyskawicami i co jakiś czas zrzuca im na głowy meteory. Barbarzyńca robi to, co umie najlepiej – miażdży czaszki wrogów w walce wręcz, rzucając się ochoczo w największą zawieruchę i wywijając aż czterema sztukami broni naraz (ma taką możliwość jako jedyny z całej ferajny, chociaż zakładam, że nie używa ich w jednej chwili). Najciekawszy jest jednak druid – zamienia się (animacja jest zresztą cudna) w wilkołaka lub niedźwiedziołaka, transformując się swobodnie między postaciami w zależności od wykonywanego ataku. W walce towarzyszą mu też leśne zwierzęta (jak na razie wiemy o wilkach i krukach).

Chociaż sama rozgrywka pozostanie tradycyjnym izometrycznym hack'n'slashem, pecetowców czeka spora rewolucja. Na stałe w grze zagości bowiem znany z konsolowych wydań Diablo III system uników, których uskutecznianie będzie konieczne w walce z praktycznie każdym poważniejszym przeciwnikiem. Potyczki z największymi poczwarami również ulegną małej zmianie – jako że są niewrażliwe na chociażby ataki ogłuszające, takie ciosy wypeł-

Rozwój postaci

Czym byłoby Diablo bez kombinowania nad najlepszym możliwym buildem? „Czwórka" da nam w tej materii niemałe pole do popisu. Po pierwsze dostaniemy prosty system rozwijania odblokowywanych z kolejnymi poziomami umiejętności – możemy wzmacniać już posiadane lub dobierać kolejne. Ciekawiej prezentują się powracające drzewka talentów mające po kilkadziesiąt pozycji. Twórcy obiecują, że pozwoli nam to dopasować poszczególnych bohaterów do naszego stylu gry – np. jako czarodziejka możemy zdecydować się na zadawanie dużo większych obrażeń od błyskawic, ale tylko na bliski zasięg.

Mrocznie? Mrocznie.

Niektórzy bossowie wzbudzą respekt już samym rozmiarem.

Świat zwiedzimy również w siodle.

Diablo IV po raz pierwszy w historii serii da nam do dyspozycji otwarty świat.

nią specjalny pasek stabilności. Gdy dojdzie on do końca, wróg straci np. jedną z kończyn, co znacząco ułatwi nam przetrwanie.

Nowe... lepsze Diablo?

Blizzard pod płaszczykiem konserwatywnego powrotu do pierwszych odsłon (znów zmierzymy się chociażby z dobrze znanym Durielem) tak naprawdę szykuje graczom małe trzęsienie ziemi. Pożegnajcie się z aktami – Diablo IV będzie miało **nieliniowy otwarty świat** z pięcioma różnymi regionami, po których poruszać się będziemy na wierzchowcu. Do tego – jak gdyby nasze serca mogły zdzierżyć więcej – nie będziemy w Sanktuarium sami, ponieważ na swojej drodze napotkamy, czy tego chcemy, czy nie, innych graczy. Tak, dobrze rozumiecie – **nowe Diablo ma obowiązkowy aspekt MMO**.

Na szczęście kontakt z innymi można spokojnie ograniczyć do minimum. Przy okazji kampanii fabularnej wstęp do danych krain będziemy mieli wyłącznie my i nasza opcjonalna drużyna (do 4 osób), więc nieznajomych zobaczymy tylko w miastach lub z rzadka na szlaku. Jeżeli jednak nabierzemy ochoty na socjalizację, zrzeszymy się w gildię czy po prostu weźmiemy udział w dynamicznym publicznym wydarzeniu wzorowanym na tych z Guild Wars 2. Przykładowo: na Blizzconie prezentowano fragment, w którym gracze starali się ubić olbrzymiego demona (obraz przy okazji walki stosownie się oddalał), który pojawił się w okolicy. I jeżeli zastanawiacie się, czy tym razem PvP pojawi się w grze od początku, to odpowiedź jest krótka – tak.

Istotnym elementem Diablo IV mają być podziemia (także „pod chmurką", więc nazwa jest czysto umowna). Będą one tradycyjnie generowane proceduralnie, jednak zniknie sztywny podział na ich poziomy – w nowej części płynnie przejdziemy z np. Katakumb I do Katakumb II bez ekranu ładowania. Pojawi się także system dobrze znany graczom WoW-a – klucze pozwalające przekształcić dowolny dungeon z gry (mają być ich dziesiątki) w jego wyższą wersję. Nie tylko sprawi to, że przeciwnicy staną się trudniejsi, ale także doda pewne specyficzne właściwości. Możemy np. uprzykrzyć sobie życie specjalnym niezniszczalnym obiektem, który podąża za graczem i razi go prądem, gdy ten znajdzie się w zasięgu. Po co to wszystko? Dla tego co zawsze – łupu.

Ten ma mieć – bez zaskoczenia – ogromny wpływ na rozgrywkę, a jego zdobywanie będzie celem samym w sobie. Tym razem **najwyższym i upragnionym przez wszystkich poziomem rzadkości będą przedmioty mityczne**. Naraz będziemy mogli używać tylko jednego, jednak nagrodzi nas aż czterema legendarnymi wzmocnieniami (które do tej pory znaleźć mogliśmy tylko wśród, nie uwierzycie, legendarek). **Wielu ucieszy się też na pewno z powrotu run.** Tych będą dwa rodzaje: warunkowe („jeśli coś", to aktywuj drugą runę) i skutkowe. Połączymy je w dowolny sposób i zamontujemy w ekwipunku. Możemy więc stworzyć taką, która np. roztoczy wokół nas barierę za każdym razem, kiedy zostaniemy ogłuszeni.

Powrót króla?

Diablo IV zapowiada się na **udane połączenie starego z nowym**. Chociaż niektóre pomysły mogą przerażać (obowiązkowy multiplayer), całość wygląda na przemyślaną i ciekawszą niż „trójka". Niestety, mimo że wiemy już całkiem sporo (nie wspomniałem o craftingu, sezonach czy trybie hardkorowym), to do premiery jeszcze daleka droga. A szkoda, po raz pierwszy od dawna mam ochotę na powrót do Sanktuarium. |CDA|

PRODUCENT: BLIZZARD
DATA WYDANIA: NIEZNANA
OPŁATY: NIEZNANE

SIECIOWA • PVP • PVE • HERO SHOOTER

OVERWATCH 2

Nie musi kupować „dwójki": **Witold**

Mimo że prawie wszystkie informacje na temat drugiej części FPS-a Blizzarda wyciekły na kilka dni przez Blizzconem, firmie i tak udało się nas zaskoczyć – głównie swoim niezdecydowaniem.

Plotki na temat Overwatcha 2 wielu osobom wydawały się mało prawdopodobne. W końcu „jedynka" wciąż prezentuje się bardzo dobrze: dopiero co trafiła na Switcha, jej esportowa scena zdobywa coraz większą popularność, a sama gra wcale się nie zestarzała. Z drugiej strony od premiery minęły już trzy lata, a obrany przez developerów system rozwoju produkcji nie zostawił wiele miejsca na płatne dodatki. Mimo wszystko podjęta przez nich decyzja na temat przyszłości serii wydaje się dość kontrowersyjna.

Nikogo nie zostawiamy

Zamiast spodziewanego Overwatcha 1,5, czyli sporej darmowej aktualizacji pierwowzoru, otrzymamy pełnoprawny sequel. Przesiadka nie będzie jednak problematyczna – zachowamy wszystkie osiągnięcia, skórki i przedmioty kosmetyczne. Do tego nie zatęsknimy za żadnym z bohaterów czy mapą, ponieważ wszystkie one trafią do „dwójki". Blizzard postanowił też nie rozmieniać społeczności tytułu na drobne, dzięki czemu posiadacze obydwu części zagrają razem. Gdyby tego było wam mało, **wszystkie postacie i lokacje, które pojawią się w Overwatchu 2, będą dostępne także dla właścicieli poprzedniej odsłony**.

Podobnie będzie z nowym trybem PvP. Przepychanka opierać się będzie na prostych zasadach: wygrywa ta drużyna, która przemieści znajdującego się na środku mapy robota (a raczej ładunek przez niego pchany) bliżej bazy przeciwnika. Twórcy mówią o „mobilnej Kontroli" – podobnie jak tam starcia skupiają się wokół jednego punktu, jednak tutaj ów punkt się przemieszcza po symetrycznej mapie. Zaprezentowane Toronto, pierwsza lokacja Przepychanki, jest pełne zawijasów i skrótów, dzięki czemu niejednokrotnie znajdziemy się na tyłach wrogów – a nie muszę chyba mówić, jak wykorzysta to taki Żniwiarz. Każdy z obecnych w grze trybów również doczeka się nowych miejscówek, chociaż na razie wiemy tylko o szwedzkim Göteborgu i monakijskim Monte Carlo.

Grafika zyska na szczegółach... chociaż mało kto zauważy to w ogniu walki.

Wspólnie przeciwko złu

Zapewne zastanawiacie się, dlaczego właściwie mielibyście kupić w takim razie Overwatcha 2. Blizzard ma dla was krótką odpowiedź: **pełnoprawny tryb PvE**. Do tej pory przeciwko komputerowi (czy tam konsoli) grać mogliśmy tylko w ograniczonych czasowo wydarzeniach. Tym razem firma proponuje nam rozbudowane czteroosobowe misje pozwalające lepiej poznać fabułę, zmierzyć się z licznymi zagrożeniami i... rozwinąć naszych bohaterów?

Po kolei: „dwójka" ma nam udostępnić dwa warianty tego rodzaju zabawy. W pierwszym z nich, misjach fabularnych, wcielimy się w z góry narzucone postaci, skupiając się na zagłębianiu się w historię. Zabawa w tym trybie nagradza tym, co w Blizzardzie kochamy najbardziej – świetnymi cutscenkami. Nowością są też przedmioty znajdowane w rozrzuconych tu i ówdzie skrzyniach. Natrafimy więc np. na mobilną tarczę (podobną do tej Winstona), którą ochronimy drużynę w potrzebie, czy specjalne granaty zwiększające obrażenia otrzymywane przez przeciwników.

Najwięcej czasu w PvE zdecydowanie poświęcimy jednak na misje bohaterów. Przede wszystkim mają zabierać nas do

Tryb Przepychanki jest jak na razie największą nowością dla fanów starć z żywymi ludźmi.

lokacji dobrze nam znanych z innych wariantów rozgrywki: nie tylko wspomnianego wyżej (w którym trafimy m.in. do Rio de Janeiro), ale także tych, w których walczymy z innymi graczami. Mimo znajomych map nie powinniśmy narzekać na monotonię: tym razem dostaniemy pełną dowolność w wyborze bohaterów, a i same warunki zwycięstwa mają być za każdym razem inne (podobnie zresztą jak przeciwnicy, z którymi się mierzymy).

Overwatch RPG?

Tym, co jednak w największym stopniu wyróżni PvE od PvP, ma być **rozwój postaci między misjami**. Każdy bohater dostanie zestaw talentów, które zmodyfikują nasz sposób gry. Na poszczególnych levelach będziemy musieli zdecydować się na jeden z dwóch bonusów. Przykładowo, Smuga może wybrać automatyczne przeładowanie broni przy użyciu jakiejkolwiek umiejętności. Alternatywą jest „Reakcja łańcuchowa": umiejętność sprawiająca, że przeciwnicy w obszarze rażenia naszej bomby pulsacyjnej również wybuchają – z kolei ich eksplozje inicjują kolejne, które inicjują kolejne itd.

Kolejnym przykładem jest możliwość stworzenia nie jednej wieżyczki jako Torbjörn, ale aż trzech (tylko nieco mniejszych). Dodatkowo z innym talentem możemy wyposażyć je w miotacze ognia, sprawiając przeciwnikom dosłowne piekło. Wszystkie te wybory dość mocno zmienią nasze podejście do gry – w końcu gdy jako Mei zamiast w sopel lodu zamienimy się w śnieżną kulę tratującą wszystkich przeciwników na swojej drodze, już nigdy nie spojrzymy na nią tak samo.

Jeżeli nie interesuje was PvE, nie ma powodów, żebyście czekali na Overwatcha 2.

Delikatny lifting

Czym Blizzard – oprócz rozbudowanego trybu PvE – stara się nas jeszcze przekonać do sequelu? Otóż... poprawioną grafiką. Problem w tym, że na pierwszy rzut oka trudno dostrzec jakąkolwiek różnicę między odsłonami. Oczywiście po chwili widać, że każdy z bohaterów przeszedł metamorfozę – modele są bardziej szczegółowe, poszczególne postacie zmieniły nieco swój styl (np. Genji nosi teraz na zbroi bluzę z kapturem – bo tak) i całość po prostu wygląda lepiej. Stylizowana oprawa sprawia jednak, że w czasie starć pewnie tych nowości nawet nie zauważymy.

Nieco lepiej jest w przypadku samego otoczenia – mapy mają być chociażby odważniejsze kolorystycznie – w ciągu jednego starcia wpadniemy np. ze słonecznych ulic Rio do neonowego klubu nocnego, aby później zawitać do skąpanej w chłodnym błękicie placówki naukowej. Ciekawie prezentuje się też dynamiczne środowisko: developerzy eksperymentują ze zmiennymi warunkami pogodowymi – nawet dość ekstremalnymi, jak burza piaskowa – nie tylko w nowych miejscówkach, ale i tych dobrze nam znanych. Na pokazywanych materiałach wyglądało to naprawdę dobrze, szczególnie w pakiecie z całym zestawem świeżych efektów.

Kawaleria (nie) przybyła

Przez cały Blizzcon twórcy starali się przekonać nas, że Overwatch 2 będzie pełnoprawną grą, na którą warto wyłożyć pieniądze. Jednocześnie zadbali o to, żeby zainteresowani wyłącznie rozgrywką przeciwko innym graczom nie mieli żadnych powodów do porzucenia pierwszej części. Jeff Kaplan i spółka podczas kolejnych prezentacji ewidentnie się męczyli, świadomi, że tak naprawdę niewiele mają do pokazania. Połowa zawartości sequela będzie dostępna dla posiadaczy poprzedniczki (wraz z nowymi postaciami, z których zobaczyliśmy tylko – przez krótką chwilę – Kanadyjkę Sojourn oraz znaną wcześniej Echo), a **jak na razie tryb PvE nie wygląda na aż tak rozbudowany, aby uzasadniać dwójkę w tytule**. Jako że do premiery jeszcze daleko, liczę na dużo więcej. W końcu świat wciąż potrzebuje bohaterów. |CDA|

PRODUCENT: BLIZZARD ENTERTAINMENT
DATA WYDANIA: 2020
MULTI: NO PRZECIEŻ!

MMORPG • ODNOWIONE LEVELOWANIE • NOWA STREFA • POWRÓT KRÓLA LISZA

Wybiera się na tamten świat: **Cursian**

Jeśli już w intrze Król Lisz dostaje baty, jego hełm pęka na pół, a przejście do świata umarłych staje otworem, to znaczy, że będzie się działo.

WORLD OF WARCRAFT SHADOWLANDS

Czas Battle for Azeroth powoli mija i większość graczy nie będzie po nim rozpaczać. Choć początkowy etap kampanii fabularnej przypadł mi do gustu ze względu na dwoistość i ożywczą przyziemność, z czasem scenarzyści kompletnie się pogubili i zanadto zapatrzyli na Mists of Pandaria. Wątek walki o azeryt zaprowadził w zasadzie donikąd, Horda zaś kolejny raz skupiała się na wewnętrznych problemach, zawierając z Przymierzem dwusetne kruche porozumienie. Lubię Warcrafta i mam sporą tolerancję dla podobnych głupotek, ale nawet ja mam swoje granice. Zwłaszcza że sporo można zarzucić też mechanice. Warfronty i ekspedycje okazały się niewypałami, mimo że promowano je przecież jako jedne z największych nowości. Wiele złego narobiło również rozbuchane RNG, ale to zupełnie inny temat. Słowem: spędziłem z BfA sporo miłych chwil, ale jestem więcej niż gotów na nowy etap.

Baśń o tym, jak złośnica popsuła świat

O najważniejszym dowiedzieliście się ze wstępu, ale wypadałoby nieco dokładniej zająć się fabułą. Zrezygnowawszy z władzy nad Hordą, Sylvanas postanowiła przejść do kolejnego etapu walki o przyszłość Porzuconych. W związku z tym, że z jakiegoś powodu wymagało to otwarcia bramy do krainy zmarłych, naturalnym problemem stał się jej strażnik – Król Lisz. Mimo ogromnej mocy i tabunów nieumarłych sług, Bolvar nie zdołał zbyt długo stawiać oporu i został pokonany. Królowa Banshee zdjęła mu z głowy słynny hełm, lecz zamiast go włożyć w myśl zasady, że na lodowym tronie zawsze musi zasiadać władca, rozdarła go na połowy, tworząc tym samym pożądane przejście. Połączone siły Hordy i Przymierza ruszyły jej śladem, by zapobiec jeszcze większej katastrofie. Co będzie dalej? O tym przekonamy się w przyszłym roku.

Zaświaty wcale nie muszą być ponure...

Jedno jest jednak pewne już dziś. Zaświaty są podzielone na kilka stref, ale szczególne znaczenie mają cztery. Każda jest zarządzana przez inne stronnictwo, między innymi przypominających wampiry potępieńców określanych mianem venthyr czy rozmiłowanych w niebiańskiej stylistyce kyrian. **Ostatecznie trzeba będzie podjąć decyzję, z kim wejść w sojusz.** Od tego zależeć będą nie tylko zdobywane potem przedmioty kosmetyczne, ale też dostęp do specjalnych zdolności wzorowanych na znanych z Warlords of Draenor garnizonach: jedna będzie uniwersalna, a druga zależna od klasy. Warto się dobrze zastanowić, bo choć zmiana decyzji będzie możliwa, Blizzard przestrzega, że wiążą się z tym konsekwencje. O ile grając pierwszą postacią, przez wszystkie regiony przechodzi się w narzuconej kolejności (na czym podobno zyska fabuła), o tyle alty od razu wybiorą swoją grupę i pójdą, gdzie tylko zechcą.

„Rogalikowy" loch

Długofalowo o wiele większe znaczenie może mieć jednak wieża potępionych, czyli zupełnie **nowy rodzaj lochu**. Tworząc ją, Blizzard wzorował się na grach typu roguelike. Przy każdym podejściu rozkład pomieszczeń i przeciwników jest nieco inny, więc teoretycznie zabawy powinno wystarczyć na długo. Kolejnych prób nie zaczyna się zupełnie od zera, bo stopniowo będą odblokowywane bonusy, które ułatwią zadanie i umożliwią wspięcie się wyżej, a finalnie zapewne także pokonanie więżącego dusze znanych bohaterów Strażnika. Do wyzwania można podejść samotnie bądź z sojusznikami.

Choć w grze pojawią się też klasyczne lochy i rajdy, wspominany Torghast będzie

...choć oczywiście mogą.

Każde stronnictwo zaoferuje przedmioty kosmetyczne w zupełnie innym stylu.

miał szczególne znaczenie, to właśnie w nim bowiem zdobędziemy **powracające z niebytu przedmioty legendarne**. W przeciwieństwie do Legionu nie trzeba się jednak modlić o pomyślny rzut kością, bo po spełnieniu określonych warunków sami wybierzemy sobie wymarzone cacuszko. Blizzard posłuchał głosu graczy i obniżył znaczenie RNG także w innych aspektach. Przykładowo w skrzyniach z nagrodami tygodniowymi pojawi się kilka propozycji, craftując zaś, zawsze otrzymamy taki sam szpargał, a następnie dopasujemy go do siebie za pomocą kamieni. Zabraknie natomiast odpowiednika Serca Azeroth, co oznacza koniec z farmieniem AP (cała para pójdzie zapewne w Torghast...).

Levelowanie po nowemu

Blizzard wziął się też wreszcie za obiecywaną od dawna rewolucję w levelowaniu. Po pierwsze i najważniejsze dotychczasowy poziom 120. stanie się 50., a w Shadowlands dobijemy do 60. Nowi gracze bądź altoholicy docenią zapewne fakt, że po osiągnięciu 10. poziomu (co stanie się w zupełnie nowej strefie treningowej, zawierającej m.in. specjalny miniloch) wybiorą sobie dowolny dodatek (włącznie z BfA) i, jeśli tylko zechcą, spędzą w nim czas aż do 50. Dzięki temu mogą poznać całą historię danego regionu bez obawy, że przestaną się rozwijać. Ogólnie rzecz biorąc, przygotowanie się na najnowszą porcję zawartości ma być teraz szybsze i bardziej elastyczne. Gdyby nie fakt, że mam już maksymalnie rozwiniętego przedstawiciela każdej klasy (a wszystko wskazuje na to, że nowej tym razem zabraknie), skakałbym teraz pod niebiosa – naprawdę miałem już dość utartych ścieżek.

Dawny poziom 120. stanie się 50., a w Shadowlands dobijemy do 60.

Zmianą nieco bardziej kontrowersyjną, choć zapewne mile widzianą przez część graczy, jest **odejście od wywieranego w ostatnich latach nacisku na specjalizacje i powrót do „tożsamości klasowej”**. Część zdolności ponownie znajdzie się w każdym buildzie, a niektóre wrócą z emerytury. Przykładowo szamani będą mogli w znacznie większym zakresie bawić się totemami, paladyni zaś aurami. O ile to drugie bardzo mi się podoba, rozmycie specjalizacji przyjmuję z lekkim niepokojem – wszak nie bez powodu dążono do nadania im większej indywidualności. Poczekamy, zobaczymy. Skoro już o indywidualności mowa, dostaniemy też więcej opcji personalizacji wizualnej: krasnoludy zafundują sobie tatuaże w stylu Wildhammer, trolle – podpatrzone od Bwonsamdiego „kościane” malunki, a ludzie poddadzą się liftingowi twarzy.

Shadowlands trafi na rynek w przyszłym roku, ale zanim tak się stanie, czeka nas jeszcze ostatni patch do BfA, w którym zmierzymy się z N'zothem. Później przyjdzie jeszcze czas na tradycyjną łatkę „pomostową”, kręcąca się wokół inwazji oszalałych nieumarłych. O ile Blizzard nie przesadzi z grindem wieży potępionych, nowy dodatek ma spore szanse naprawić część trapiących grę problemów. Mój szaman już przebiera kopytami. |CDA|

Panda rycerzem śmierci

Zamieszanie związane z Królem Liszem stało się świetną okazją do tego, by w szeregi rycerzy śmierci mogli wstąpić pandareni i przedstawiciele sprzymierzonych ras. Blizzard ma świadomość, że poprzedni etap wprowadzający byłby w ich przypadku bezsensowny, więc nowe pokolenie zaczyna od specjalnie przygotowanego prologu, w którym stawia się na rozkaz zaniepokojonego rozwojem sytuacji Bolvara (jeszcze przed jego spotkaniem z Sylvanas).

PRODUCENT: PARADOX DEVELOPMENT STUDIO
MULTI: TAK
DATA WYDANIA: 2020

GRAND STRATEGY • INTRYGA • ŚREDNIOWIECZE

CRUSADER KINGS III

Armie wszystkie swoje zbiera i z Tortozy rusza skoro świt: **DaeL**

Korupcja i nepotyzm. Służenie Kościołowi. Mordowanie dzieci. Fabrykowanie zarzutów wobec przeciwników politycznych. Demoralizacja młodego pokolenia. Rozdawnictwo dóbr i zaszczytów. To zarzuty, jakie słyszymy w każdej kampanii wyborczej. To również codzienność średniowiecznych władców.

Stało się. Po siedmiu latach od premiery Crusader Kings II, Paradox zapowiedział, że jedna z największych i najpopularniejszych gier typu grand strategy doczeka się sequela. Trwoga wlała się w serca miłośników gatunku. I nie jest to trwoga całkiem bezzasadna. Ostatnia produkcja tego typu, którą wydali Szwedzi – Imperator: Rome – była tylko cieniem najlepszych tytułów studia. Czy historia ma się powtórzyć? Czy Crusader Kings III będzie po prostu przeniesioną na nowy engine, wykastrowaną wersją swej poprzedniczki? Przywdziejmy nasze franciszkańskie habity i zbadajmy rzecz z wnikliwością Wilhelma z Baskerville.

Seignor, sachiés qui or ne s'en ira...

Na pewno nie musimy się martwić, że Crusader Kings III zostanie stworzone przez ludzi nierozumiejących przyczyn sukcesu poprzedniej wersji tytułu. Za grę nadal odpowiada główny projektant serii – Henrik Fåhraeus. I, jak zapowiada, jej duch pozostanie niezmieniony. **Wciąż będziemy kierować nie losami państwa, ale dynastii. Jedno trafione małżeństwo i jedna sprytna intryga mogą osiągnąć więcej niż stulecie wojen.** To produkcja, w której będziemy koncentrować się na interakcjach z dziesiątkami tysięcy postaci i stawiać sobie własne cele. Która – poprzez rozbudowany system eventów – opowie nam historie monarchów nie gorzej niż niejeden rozbudowany erpeg. Będziemy uwodzić, mordować, zapraszać do spisków, biesiadować, wynosić do zaszczytów i grabić. W dowolnej kolejności.

Ale żeby nie było tak różowo, trzeba też powiedzieć o rzeczach, których w CK III – przynajmniej w wersji podstawowej – nie zrobimy. **Twórcy zdecydowali się bowiem usunąć część mechanizmów wprowadzonych do poprzedniczki przez DLC.** Mechanizmów, które chcą w przyszłości zaimplementować w lepszy sposób. W grze nie pokierujemy więc na razie kupiecką republiką (co umożliwiał dodatek The Republic) ani federacją nomadów (DLC Horse Lords). Nie zostaniemy członkiem tajnych stowarzyszeń (Monks and Mystics) ani nie stworzymy stałej monarszej drużyny (Legacy of Rome).

Sequel CK II to największe wyzwanie dla Paradoksu.

En cele terre ou Deus fu mors et vis...

Na szczęście nie wszystkie innowacje wprowadzone przez rozszerzenia do poprzedniej gry zostały odrzucone. Przeciwnie, niektóre jeszcze twórczo rozwinięto. Edukacja i przemiany zachodzące w postaci to kontynuacja mechanizmów wprowadzonych w dodatku Way of Life oraz Holy Fury. Co więcej, Crusader Kings III wprowadzi tu kilka nowych mechanizmów, na czele z nastrojami (określającymi aktualny stan danej osoby, wpływający na efektywność starań dyplomatycznych i reakcje na politykę) oraz strachem. Ten ostatni wskaźnik może być szczególnie interesujący. Dotychczas utrzymywanie w ryzach krnąbrnych wasali wymagało zdobycia ich sympatii albo osiągnięcia wyjątkowej skuteczności w zakulisowych machinacjach zmierzających do osłabienia ich siły. CK III spróbuje dowieść, że czasem do zastraszenia spiskowców wystarczy, by potoczyło się kilka łbów. No i – chyba ku radości wszystkich fanów gry – szantaż stanie się wreszcie skutecznym narzędziem długofalowego wywierania wpływu.

Oczywiście istnieje pewne ryzyko, że zmiany te spowodują nadmierne ułatwienie życia graczowi. W końcu stawanie

System eventów ma być w CK III rozbudowany bardziej niż w podstawowej wersji CK2, choć pewnie nie dorówna ogromowi poprzedniczki wzbogaconej o wszystkie rozszerzenia.

wobec obezwładniających problemów było częścią uroku CK II. Czasem nasz władca po prostu urodził się jako brzydki, pozbawiony charyzmy i chorowity głupiec. W takiej sytuacji zadanie gracza polegało na ustępowaniu wobec silniejszych i przetrwaniu do chwili, gdy los da nam nieco bardziej szczęśliwego następcę. Tymczasem **mechanizmy zapowiedziane w CK III wydają się umniejszać znaczenie negatywnych czynników genetycznych oraz pecha na rzecz rozwoju postaci rodem z erpega**. Choć wszystko może się jeszcze zmienić.

Et qui la crois d'outremer ne prendra...

Natomiast na pewno możemy już dziś powiedzieć, że zmiany na mapie gry są bardzo pozytywne. Nie tylko wizualnie. Położone wewnątrz hrabstw baronie przestaną być w końcu abstrakcyjnymi zamkami, miastami i świątyniami widocznymi tylko w panelu administracyjnym. Teraz każda baronia będzie miała swoje terytorium, i to my zdecydujemy o kolejności podboju hrabstwa. Zniknie też możliwość dryftu baronii poza obszar jej hrabstwa de iure. Wprawdzie mechanizm zastosowany w CK II był bardziej historyczny – średniowieczne państwa miały setki dziwacznych enklaw – ale dryft baronii był jednocześnie jednym z najbardziej irytujących zjawisk w grze.

Zmodyfikowany ma zostać również sposób prowadzenia wojny. Gorycz związaną z usunięciem (przynajmniej tymczasowym) drużyn monarszych ma nam osłodzić zwiększenie efektywności zaciągów rycerskich. A także uzależnienie sprawowania się naszych rycerzy od ich stosunków z seniorem. Podobna rewolucja czeka nas w trybie, który umożliwi tworzenie własnych herezji wewnątrz wielkich systemów wierzeń. Mechanizm ten ma przypominać reformację kultów pogańskich z CK II, choć wywrócenie religii do góry nogami w feudalnym społeczeństwie może być bardziej skomplikowane od przeprowadzenia podobnych zmian w państwie plemiennym.

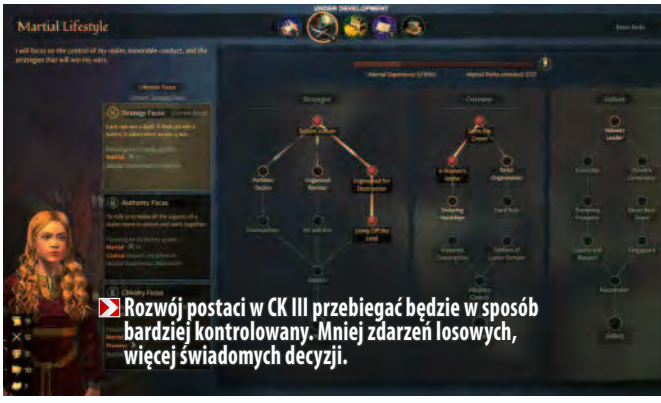
A paines mais ira en paradis

Czy zapowiedzi Paradoksu wystarczą, aby uspokoić wszystkie niepokoje? Pewnie nie. Imperator: Rome dowiódł, jak wiele stracić może nawet dobrze przemyślana gra, gdy odrzeć ją z treści będących siłą poprzedniczki. A Crusader Kings III na pewno nie będzie od razu tytułem dorównującym swą skalą drugiej odsłonie serii. Wydaje się jednak, że kierunek obrany przez ekipę Henrika Fåhraeusa wynika z autentycznego przeświadczenia o konieczności przebudowania i rozwinięcia pomysłów stojących za CK II. A o tym, że gra jest oczkiem w głowie Szwedów, niech świadczy chociażby fakt, że prace nad nią zaczęły się jeszcze przed napisaniem pierwszej linijki kodu do Imperatora. I dobrze! Średniowieczne katedry budowano przez dziesiątki, a nawet setki lat. Paradox Interactive też nie musi się spieszyć. **|CDA|**

Deus vult?

Jedną z bardziej kuriozalnych kontrowersji związanych z zapowiedzią nowej odsłony Crusader Kings jest kwestia zwrotu „Deus vult!". Owo rycerskie zawołanie, znaczące tyle co: „Bóg (tak) chce!", było – rzekomo – odpowiedzią na wygłoszone przez papieża Urbana II wezwanie do krucjaty. Również w Crusader Kings II gracz mógł w ten sposób odpowiedzieć na zapowiedź prowadzenia przez chrześcijan świętej wojny.

Niestety w międzyczasie zwrot „Deus vult!" stał się internetowym memem, pojawiającym się w filmikach parodiujących propagandowe klipy Państwa Islamskiego. Stamtąd zaś – jak wiele innych memów – przeniknął do amerykańskiej debaty politycznej, trafiając na sztandary radykalnej prawicy. Właśnie współczesny wydźwięk okrzyku był powodem, dla którego przedstawiciele Paradoksu zostali wezwani na dywanik przez dziennikarzy serwisu Rock, Paper, Shotgun. Pierwsze wypowiedzi wydawały się sugerować, że zwrot zniknie z nowej gry Paradoksu. Kolejne oświadczenia Szwedów okazały się jednak do tego stopnia dwuznaczne i niezrozumiałe, że losów „Deus vult!" nie sposób przewidzieć.



Rozwój postaci w CK III przebiegać będzie w sposób bardziej kontrolowany. Mniej zdarzeń losowych, więcej świadomych decyzji.

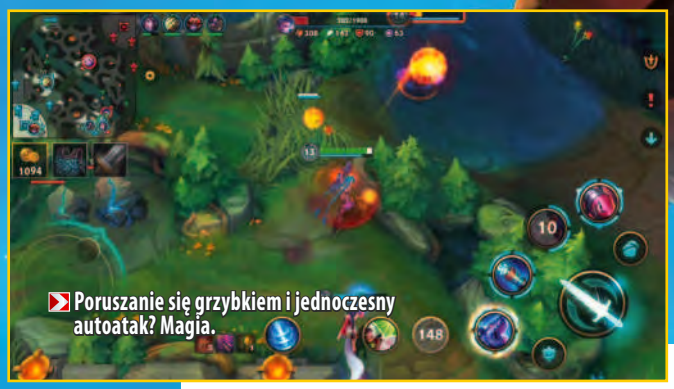
PS Śródtytuły pochodzą z pieśni wzywającej do krucjaty stworzonej przez Tybalda IV, hrabiego Szampanii, króla Nawarry i wielkiego średniowiecznego trubadura. W przekładzie Jacka Kowalskiego znaczą: „Wiedzcie, panowie, kto nie ruszy dziś, tam gdzie Bóg poniósł śmierć i z martwych wstał, kogo zamorski nie ozdobi krzyż, tego zapewne też ominie raj".

Nowa mapa lepiej odda podział terytorialny państwa, uwzględniając również baronie.

PRODUCENT: RIOT GAMES
DATA WYDANIA: I POŁOWA 2020
OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE

SIECIOWA • MOBA • LOL • KONSOLOWO • MOBILNIE

LEAGUE OF LEGENDS WILD RIFT


Poruszanie się grzybkiem i jednoczesny autoatak? Magia.

Turla beczkę grzybkiem: **enki**

Wreszcie LoL na kibelku! Ile można było czekać?!

Dwa i pół roku. Wtedy to twórcy wzięli się na poważnie za prace nad mobilną – i od razu konsolową zresztą – wersją League of Legends. Riot przybywa, co prawda, na imprezę mocno spóźniony (Vainglory właśnie stuknęło... pięć lat!), ale przyprowadził ze sobą srogą ekipę.

200 IQ

Teoretycznie mógłbym umieścić tę zapowiedź nieco dalej, w dziele „już graliśmy", bo też faktycznie miałem już Wild Rift pod palcami telefonu... ale rozegrałem zaledwie jeden kilkunastominutowy mecz, i to prawie nie wychodząc z dżungli. Kiedy jednak brałem się za ganki, grając Gragasem, miałem do dyspozycji wszystkie jego cztery skille, z których aż trzy są skillshotami. I co? I było dobrze!

Nie ma łatwo, trzeba będzie uważnie celować.

LoL wreszcie doczekał się wersji mobilnej.

Wild Rift nie jest prostą konwersją pecetowego pierwowzoru, choć **jednym z głównych celów developerów było, aby nie „rozcieńczać" rozgrywki samymi bohaterami**. Stąd w umiejętnościach około czterdziestu znanych już bohaterów, którzy pojawią się na start, weterani LoL-a rozeznają się w mig. Tam, gdzie coś się zmieni, będzie to raczej zwiększać głębię rozgrywki – dla przykładu: dotychczas pasywne Srebrne Bełty (W) Vayne zyskają komponent aktywny dodatkowo wzmacniający pierwsze kilka ataków. Zamiast zaś męczyć prawy przycisk myszy, próbując zapanować nad pozycją na linii, jako strzelec dużo prościej będzie się ustawiać lewym kciukiem operującym grzybek. Dodatkowe przyciski atakowania minionów i wieży pomogą skierować autoataki tam, gdzie akurat tego chcemy.

Będzie można używać Flasha. Będą ulty przez całą mapę Jinx i Ashe. Będzie nawet maksymalnie angażujący skillowo Yasuo, którego dashe przez miniony będą ułatwione, ale nie trywialne dzięki wspomaganiu celowania do najbliższej wrogiej jednostki.

Ciasne, ale własne

Aby skrócić czas gry do 15-18 minut, poczyniono, rzecz jasna, nieco zmian w geografii Summoner's Rift. Linie są krótsze, mniejszą powierzchnię zajmują również obszary wokół Nexusów (te pozbawiono dwóch najbliższych wież, ale za to, niczym w Heroes of the Storm, same strzelają do wrogów). Do dżunglowania nie trzeba specjalnych przedmiotów – wystarczy zabrać ze sobą czar Smite. Nie ma fiolek przywracających zdrowie, nie można również zabrać z bazy totemów. Te ostatnie są poustawiane na mapie od samego początku i dają wizję tej drużynie, która je przejmie.

W sklepie znajdziemy przede wszystkim ulepszoną kolejkę podpowiedzi do buildów oraz cały zestaw obuwia z efektami aktywnymi. Podstawowe łapcie zapewnią czasowe miniprzyspieszenie ruchu, a ich rozbudowane wersje – część z czarów dostępnych w pecetowym LoL-u jako klikalne umiejętności przedmiotów. Założyć będziemy mogli zawsze tylko jedną parę buciorów.

Press X to DEMACIA!

Mizianie paluchami po ekranie nigdy nie przekonało mnie do siebie, więc będę głównie czekał na wersję konsolową (konkretnych platform jeszcze oficjalnie nie potwierdzono). Zwłaszcza że na dużym ekranie dużo milej będzie się patrzyło na **unowocześnione modele postaci i projekty skórek, które będzie można zresztą (wreszcie!) podejrzeć w pełnej okazałości z poziomu klienta gry**. Riot chce pozostać przy silnym nastawieniu na free-to-play i monetyzację poprzez kosmetykę, więc będzie w czym przebierać. Co prawda zakupione na pececie skórki nie przeniosą się do Wild Rifta, ale ci, którzy zastawili dla LoL-a hipotekę, dostaną w zamian jakiś pakiet „kosmetyków" na dobry start. |CDA|

LAPTOPY GAMINGOWE

Dell Inspiron G3 3579 15,6”

Windows 10

- Karta graficzna nVidia® GeForce GTX 1050 Ti Max-Q oraz Intel® HD Graphics 630 zapewnia niesamowicie czysty i płynny obraz
- Matryca IPS pozwala na bardzo szeroki kąt widzenia zarówno w pionie, jak i poziomie
- Wysoka jakość obrazu dzięki zastosowaniu technologii LED
- Dysk SSD o pojemności 512 GB zapewnia szybkie i sprawne uruchamianie aplikacji
- Karta dźwiękowa zintegrowana zgodna z Intel High Definition Audio
- Dostępny z najlepszym w historii systemem Windows 10
- Procesor Intel® Core™ i7 8. generacji oferuje wysoką wydajność podczas grania

Oferta specjalna
~~4899 zł~~
4549 zł

ASUS ROG Strix G G731GU-EV005T 17,3”

Oferta specjalna
~~6399 zł~~
5999 zł

Windows 10

- Karta graficzna nVidia® GeForce GTX 1660 Ti oraz Intel® UHD Graphics 630 umożliwia płynną rozgrywkę
- Dysk SSD M.2 o pojemności 512 GB zapewnia niezawodność i dużą szybkość działania
- Najlepsza jakość pracy z systemem Windows 10
- Procesor Intel® Core™ i7 9. generacji zapewnia wysoką wydajność gamingową
- Podświetlana klawiatura umożliwia pracę w ciemności
- Karta dźwiękowa zintegrowana zgodna z Intel High Definition Audio
- Wysoka jakość obrazu oraz szerokie kąty widzenia dzięki matrycy IPS

RTV EURO AGD

Kod można zrealizować od 19.11.2019 r. do 01.01.2020
Szczegóły znajdziesz w regulaminie promocji:
https://www.euro.com.pl/cms/it-laptopy-oferta-specjalna.bhtml

NAZWA PRODUKTU	SYMBOL	CENA	PROMOCJA	RABAT
DELL INSPIRON G3 3579 15,6”	1166902	4899 zł	4549 zł	350 zł
ASUS ROG STRIX G G731GU-EV005T 17,3”	1201697	6399 zł	5999 zł	400 zł

Advertorial

PRODUCENT: RUNNING WITH SCISSORS
DATA WYDANIA: 2020
JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (72 ZŁ)
MULTI: BRAK

KREW • SPERMA •MOCZ • KAŁ

JUŻ GRALIŚMY!

POSTAL 4 No Regerts

Grób liliją zasiewa: **Mateusz „Papkin" Witczak**

Konsekwentnie trzymając się z tyłu, Postal wyprzedził swoje czasy. Przybywszy na nasze dyski po raz czwarty, Koleś zastał świat takim, jakim go sobie przed laty wymarzył.

Dude (nie mylić z Jeffem Bridgesem) jest z nami od niemal ćwierć wieku, a jego twórcy – arizońskie Running With Scissors – trzymają się obranej u swego zarania ścieżki, co najwyżej zmieniając perspektywę (w pierwszej odsłonie: izometryczną, w drugiej: pierwszoosobową, w trzeciej: zza pleców). **Postal konsekwentnie topi nas w urynie, krwi, spermie i kloace, nie zawracając sobie głowy techniczną warstwą przedsięwzięcia.** Niespodziewany debiut we wczesnym dostępie czwartej części cyklu, wymownie zatytułowanej No Regerts, niechętnie uświadomił mi wizjonerstwo kolektywu RWS.

„This game is absolute garbage, as it should be, I love it"

Po słabo przyjętym przez społeczność poprzedniku seria wraca na koleiny pozostawione przez „dwójkę". Akcję znów obserwujemy z oczu antybohatera, a on sam nie babra się w quasi-politycznych intrygach, ale stara się – jak przed laty – po prostu przetrwać tydzień. No Regerts to wyklejanka ozdób, które zapewniły Postalowi obecność w moralizatorskich esejach. Chwyciwszy kota, możemy nadziać go na lufę karabinu, sprawiając sobie w ten sposób miaucący tłumik. Wystarczy pacnąć guzik, by Koleś rozpiął rozporek i odlał się komuś na głowę, lub pacnąć przycisk myszy, by rzeczoną głowę odstrzelił. Da się podpalić miasteczko Edensin benzyną albo poćwiartować jego z mieszkańców maczetą.

Ciąg obrazoburczych (przynajmniej w zamierzeniach, o czym zaraz) aktywności klei fabularne lepiszcze. Gdy ktoś kradnie przyczepę Kolesia, ów zakasuje rękawy i rusza, by zarobić na wikt i opierunek. Pierwszego dnia zatrudnia się w kanałach, tłumi więzienne zamieszki oraz, jako hycel, znosi kotki i pieski do samochodu, w którym – gra niedwuznacznie sugeruje – czworonogi są gwałcone. Cóż, dla studia, które niebezpieczeństwo ma wpisane w nazwę, zoofilskie żarty to nie pierwszyzna.

> No Regerts to dowód na wizjonerstwo twórców.

„Everything is, but... Add some Jews"

Od kondycji tytułu ważniejszy jest jednak moment jego debiutu. Koleś wrócił zaś w czasach niechęci do elit, triumfu populistycznej retoryki, zanikającej klasy średniej, rosnącego rozwarstwienia i kwestionowania profesjonalnej krytyki. Przybył po GamerGate, po artykułach o „kulturze seksizmu" w Riot Games, po obwinieniu Jeremy'ego Soule'a o gwałt, a Davida Cage'a – o dyskryminację, po „Feminist Frequency" i szarżach tzw. SJW. W momencie, gdy termin „poprawność polityczna" w wielu głowach nie oznacza wcale normy językowej (nakazującej zwracać się do rozmówcy z szacunkiem), ale ideologiczny kaganiec. Świat wydaje się dziś wk***iony bardziej niż kiedykolwiek wcześniej. I coraz częściej szuka ujścia dla swojego gniewu.

Nie bez znaczenia pozostaje również fakt, że nasze oczekiwania, jako graczy, obniżyły się. Niejako w kontrze do wysokobudżetowych tytułów, rozparcelowanych na sezony i DLC-ki, z mocą mikropłatności, czasowych wydarzeń i dodatkowych trybów, niektórzy z nas uciekli w prostotę. Po modzie na emergentną narrację (której pokłosiem był wysyp wczesnodostępnych survivali) i battle royale, nastąpił boom na niskobudżetowe symulatory kozy, bezdomnego, dilera narkotyków, preppersa,

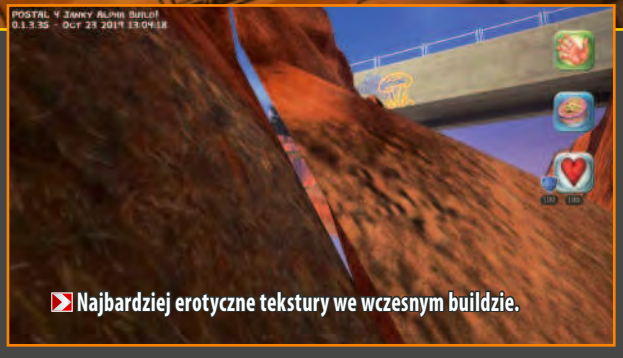
Okiem Bastiana

Drugiego Postala ubóstwiam. Nie wiem, czy to przez kulawą i jednocześnie fenomenalną polską wersję językową (w roli Kolesia genialny Krzysztof Gębski), czy gameplay, który w 2003 roku autentycznie mi się podobał. Masa sekretów pochowanych w nieoczywistych miejscach, ciasne, acz upchane aktywnościami i zapadające w pamięć lokacje i bardzo soczysty gameplay – i to już nawet pomijając elementy gore. W „dwójce" po prostu dobrze się strzelało, ciachało i podpalało. Czwórka natomiast w obecnym stanie raz, że wydaje się o wiele bardziej pusta od swojej poprzedniczki sprzed 16 (!) lat, to do tego mniej angażująca. Lokacje są niepotrzebnie rozdmuchane, (acz wydaje się, że RWS zamierza jeszcze uzupełnić braki – pomijając takie oczywistości jak lokacje-dziury, to do części budynków po prostu nie można wejść), historyjka prowadzona jest sztywno i bez polotu, a grafika wymaga w zasadzie przeprojektowania – głęboko wierzę, że dałoby radę zrobić to ładniej. Bo Postal 4 to jeden wielki fan service części drugiej – usłyszymy tu te same dźwięki, interfejs i sterowanie też jakoś mocno znajome, a nawet ta nieszczęsna grafika krzyczy z każdej strony, że ona to doskonale pamięta, jak drzewiej bywało. A w sumie to parę razy naszły mnie podejrzenia, że wszystko tu hula na podkręconym silniku części drugiej. Jako fan serii jestem... nieco rozczarowany. Bo to Postal 2, tylko w innych ciuszkach. I trochę kulawy. To na razie alfa – trzymam więc kciuki za ekipę Vince'a, by postawiła grę na obie nogi.

Koleś nie może sobie pozwolić na kolesiostwo. Pracę musi sobie wychodzić, a zazwyczaj: wybić i wystrzelać.

Trudno się czyta „Ludzi bezdomnych" Żeromskiego. Jeszcze trudniej: czyta się z twarzy „Ludzi bezdomnych" Running With Scissors.

Niech was nie zwiedzie animacja biegu, Postal 4 stoi w miejscu.



Najbardziej erotyczne tekstury we wczesnym buildzie.

więźnia, złomiarza, złodzieja, księdza, sprzątacza... To wszystko tytuły, których siermięga wcale nie odstaje od Postali, ba – czyni z cyklu RWS ojca chrzestnego święcącej triumfy formuły. Z drugiej jednak strony: **standardy epoki sprawiły, że dziś No Regerts nikogo nie zaszokuje**. Gdzie mu bowiem do polskiego Succubusa, którego twórcy chwalą się możliwością kopnięcia w brzuch ciężarnej albo do Rape Day'a, który miał zaoferować odbiorcom brutalny gwałt? W 2019 Postal to nie rzucający koktajle mołotowa anarchista, ale zwykły dyzio w krótkich spodenkach, który co najwyżej siknie gdzieś, gdzie nie powinien.

„I believe in you, RWS. (...) Don't bend to any of these loser SJWs who have been running wild lately"

Technologicznie Postal 4 (a przynajmniej jego „słabej jakości alfa"; janky alpha build) to wyciągnięty z bursztyna Postal 2. Jest w nim więc wszystko, czego mogliśmy oczekiwać. Koszmarnie długie loadingi, kuriozalne reakcje na postrzał (trafiony w brzuch przeciwnik chwyta się za głowę), powtarzalne modele, postacie wnikające w obiekty, symboliczna roślinność, kulejące miksy dźwięków, kaszląca animacja, niewykrywanie trafień, brak muzyki i efektów dźwiękowych, powtarzalne modele (są tak powtarzalne, że musiałem to napisać aż dwa razy!), rozmazane tekstury (i szwy między nimi), nieistniejąca mimika (nie, nie jest „szczątkowa"; jej po prostu nie ma).

Gra nie zawraca sobie głowy ani prezencją (statyczne cutsceny jakości sieciowego komiksu), ani łatwością obsługi (brak samouczka, klawiszologię trzeba sprawdzać podczas zabawy), ani interfejsem (nieobecność minimapy), ani konsekwencją (podczas zadania w kanałach głos nadzorcy zamilkł, miotałem się więc po tunelach, próbując wydedukować, czym właściwie powinienem się zająć)... Ale nic to, przecież można w niej sobie odpalić fifkę z crackiem. Albo natrafić na kabinę toalety, przez szpary której wylewają się fekalia. Albo pojeździć wózkiem dla otyłych. Albo wejść od tyłu do przybytku „Anus Inn". Albo dać nura w urynę, gdzie Dude nurza się w żółtawość i jak łódka brodzi.

To wystarczy, czego dowodem 89% pozytywnych recenzji użytkowników na Steamie (z których wyciągnąłem sobie śródtytuły do tekstu) oraz, patrząc na dane SteamSpy'a, niezgorsza sprzedaż.

„Drodzy Sadole i Sadolki... Postal powraca"

Na No Regerts trzeba spoglądać w kontekście szerszych społecznych przemian. Postal A.D. 2019 to wentyl bezpieczeństwa, a Dude – jako mocujący się z rzeczywistością, pracujący za najniższą krajową common man – urasta do miana symbolu. Kiedy nie ma się szans na zwycięstwo, czemu nie pokazać rzeczywistości środkowego palca? **23 lata od debiutu Koleś tańczy na grobie gamedevu, a może wręcz się na niego odlewa.** Choć wielokrotnie bywał wyszydzany, to on śmieje się ostatni. **|CDA|**

CIESZY

+ niewiele błędów w podtytule

NIEPOKOI

– kondycja świata i branży

- PRODUCENT: MADMIND STUDIO
- DATA WYDANIA: BRAK
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: BRAK

PIEKŁO • SLASHER • KONTROWERSJE

JUŻ GRALIŚMY!

Succubus

Nie wiedział, co myśleć: **Ninho**

Madmind Studio do serca wzięło krytykę, jaka spadła na Agony. Szkoda tylko, że choć Succubus jest zdecydowanie bardziej interaktywny i powiela jedynie udane elementy prekursora, to wciąż pierwsze skrzypce gra w nim jeden aspekt.

Kontrowersji gra nie uniknie, oby broniła się gameplayowo.

Wciąż mówimy bowiem o grze, która na pierwszy rzut oka **opiera się głównie na szokowaniu**. Mamy tutaj kopulację Sukkuba z potępionym mężczyzną, jest też obicie brzucha ciężarnej i dokonanie aborcji wyposażoną w szpony dłonią. Po wszystkim dziecko jest oczywiście pożerane. Aby uniknąć zarzutów epatowania nagością i brutalnością czy jechania na kontrowersji, Succubus potrzebuje świetnej, głębokiej i angażującej rozgrywki. Podczas grania w wersję alfa (oznaczoną numerem, a jakże, 0.666) trudno było takową dojrzeć.

Zabijaj, gwałć i pal

Głównym zarzutem wobec Agony była bardzo mała interaktywność gameplayu. Wędrówka po piekle okazała się spacerem, podczas którego czasem przychodziło nam się skradać, a od przypadku do przypadku rozwiązać zagadkę logiczną, by przedostać się dalej. Sternicy Madmind Studio zarządzili więc zwrot o 180° i w sequelu wcielimy się nie w zwykłego śmiertelnika, ale potężną demonicę. **Rozgrywka przypomina slasher pokroju Devil May Cry, widok z perspektywy pierwszej osoby przywodzi natomiast od razu na myśl skojarzenia z Dark Messiah Might and Magic.** Problem w tym, że na podobieństwie zalety się kończą – pod względem gameplayowym wciąż przed twórcami sporo pracy.

Gra ma być zdecydowanie większa od Agony, jednak jej struktura pozostać ma zamknięta. Poziomy w Succubusie składać się będą z kilkunastu mniejszych i większych aren, na których czeka nas spotkanie z paroma falami przeciwników. Po wykończeniu wszystkich będzie można opuścić daną miejscówkę i udać się do kolejnej. Powinno to zająć od 20 do 30 minut. W demie przyszło mi zmierzyć się z jedną lokacją – na mojej drodze stanęła łącznie ponad setka zwykłych potępieńców, ale także demonów takich jak tytułowa bohaterka. Walka z typowym mięsem armatnim, którego jedynym atutem jest liczebność, różni się od tej z piekielnymi pomiotami. Przy spotkaniu z pierwszymi nieodzowna okazała się kosa – powolna, ale potężna broń, pozwalająca wyżynać kilku przeciwników za jednym zamachem. Silniejsze i zwinniejsze demony najlepiej było potraktować mieczem, tudzież sztyletami (którymi można również rzucać).

Do tego nasz sukkub posiada kilka umiejętności specjalnych – na potrzeby wersji alfa odblokowane były tylko dwa, jednakże w finalnym wydaniu ma być ich więcej. Pozwalają na odrzucenie od nas przeciwników, a także podpalenie ich. Do tego dochodzi możliwość ogłuszenia (co daje szansę na wykonanie krwawego, przywracającego część zdrowia, finishera), a także uników. Przy odpowiednim wyczuciu te ostatnie mogą zakończyć się bardzo przyjemnym slow motion i latającymi kończynami przeciwników.

I męcz się przy tym

Brzmi świetnie na papierze, prawda? Niestety w rzeczywistości nie jest już tak dobrze. Doskwiera przede wszystkim system blokowania się na przeciwniku, a właściwie jego brak, przez co nawet podczas unicestwiania wrogów potężną kosą ma się wrażenie, jakby przecinało się powietrze. Problemem są także przeciwnicy – przede wszystkim ich AI. **Wrogów mogłoby być o połowę mniej, byleby byli nieco mądrzejsi.** Obrywałem najczęściej wtedy, gdy dałem się przypadkiem zepchać w miejsce, z którego nie dało się uciec, lub sam atakowałem – o ile pozostawałem w ruchu, przeciwnicy nie stanowili wielkiego zagrożenia. Tym bardziej że wystarczyło rzucać w nich kulami ognia z dystansu.

Sytuacji wcale nie poprawia widok z pierwszej osoby. Naprawdę trudno

Ogniem (z lewicy) i mieczem.

odnaleźć się na ciasnych arenach, pomiędzy dziesiątkami przeciwników, gdy nie widać, co dzieje się za naszymi plecami. Aż prosi się o kamerę TTP, która zresztą w grze jest obecna we fragmentach wspinaczkowych (całkowicie zautomatyzowanych – przytrzymujemy podczas nich spację) i przy odpaleniu finishera na ostatnim przeciwniku w danej lokacji.

Narzekam i narzekam, muszę więc przyznać, że **widziałem w trakcie rozgrywki przebłyski czegoś więcej niż przeciętnej gry**. Aby taką się stała, Succubus potrzebuje systemu ocen, kombosów, możliwości odblokowywania nowych ataków i umiejętności – część z tych rzeczy jest już zapowiedziana przez twórców! Bardzo istotna będzie także fabuła, ale kluczowe, przynajmniej dla mnie, okażą się walki z bossami. Jeśli będą złożone, wieloetapowe i wymagać będą myślenia, a nie tylko bezmyślnego spamowania przycisków (jak to ma się gameplayowo w tym momencie), to będą sporym plusem.

Jak już wyżej wspomniałem, **wersja alfa pozostawiła mnie z wrażeniem, że przed developerami sporo pracy**. Madmind Studio sporo obiecuje (m.in. customizację sukkuba, sporo uzbrojenia do kupienia, tworzenie własnych buildów broni i mocy, a także bazę wypadową, w której odblokujemy nowe umiejętności czy bronie w zamian za dusze wrogów), jednak niewiele do tej pory pokazało. Moje ogólne wrażenie było więc takie, że w niemal każdym elemencie brakuje tutaj szlifu. Twórcy uczą się na własnych pomyłkach, jednak po wyznaczeniu nowej ścieżki muszą wystrzegać się nowych błędów. O ile bowiem nie mam wątpliwości, że Succubus będzie lepszą grą niż Agony, to trudno mi w tym momencie powiedzieć, czy będzie grą dobrą. Klimat, szokowanie brutalnością i seksem nie wystarczą. |CDA|

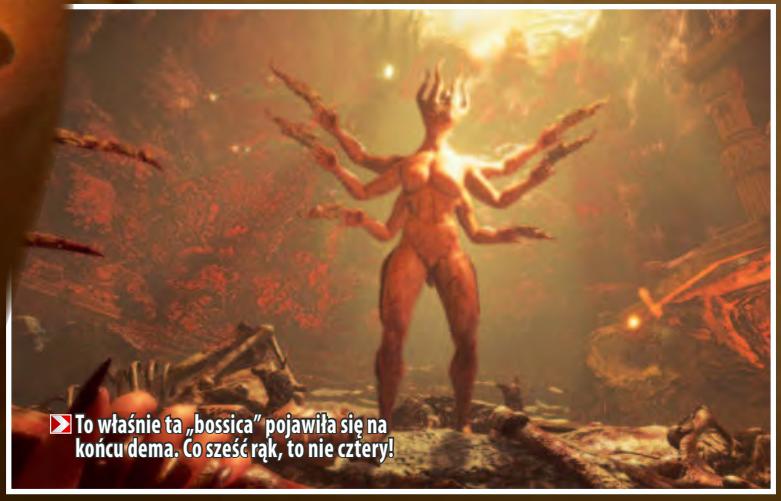
CIESZY

- **klimat**
- **zdecydowanie większa interaktywność niż w Agony**
- **momentami efektowna walka...**

NIEPOKOI

- **...szybko jednak przestaje robić wrażenie**
- **brak szlifu**
- **widok FPP średnio się sprawdza**
- **ilość kosztem jakości – w kontekście przeciwników**
- **problemy z kolizją i fizyką obiektów**

O dziwo, w piekle wszystko próbuje cię zabić.



To właśnie ta „bossica" pojawiła się na końcu dema. Co sześć rąk, to nie cztery!

Tryb youtubera

Twórcy doskonale zdają sobie sprawę, że YouTube i inne tego typu serwisy nie przyjmą gameplayów z Succubusa z otwartymi ramionami. W związku z tym szykowany jest specjalny tryb, w którym pojawi się cenzura – z zasłoniętymi newralgicznymi fragmentami ekranu i obrazami, które mogłyby łamać regulamin konkretnych portali. Po ograniu dema zacząłem się zastanawiać – czy czasem nie będzie trzeba zasłonić całego ekranu?

PRODUCENT: FISHING CACTUS
DATA PREMIERY: 2020
JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (54 ZŁ)
MULTI: BRAK

KLAWIATUROWA • PRZYGODOWA • RPG

JUŻ GRALIŚMY!

NANOTALE - Typing Chronicles -

Stuka w klawiaturę z dezorientacją: **tatikowa**

Epistory było stosunkowo dobre. O Nanotale, jako duchowym jego spadkobiercy, trudno powiedzieć cokolwiek dobrego poza tym, że zanosi się na mocnego średniaka. Na razie jest to bardzo, że tak powiem, wczesny Wczesny Dostęp.

Wykorzystanie jak najszybszego wystukiwania wyrazów na klawiaturze jako głównej mechaniki w grze zanosiło się przyjemnie. I rzeczywiście – Epistory jeszcze te kilka lat temu poradziło sobie nieźle, oferując spójny system oparty na przycinaniu w komputerowe klawisze.

W Nanotale tych samych twórców wcielamy się w młodą archiwistkę i z bliżej nieokreślonego powodu biegamy po lesie, spisując nazwy przerośniętych krzaków czy innych grzybów, oraz walcząc z przeciwnikami poprzez pisanie. Wszystko oczywiście z notesem w dłoni, który służy nam za księgę czarów.

Słowa, słowa, słowa

Świat wydaje się pusty i pozbawiony życia. Twórcy nie zamieścili jeszcze nawet żadnej muzyki, brakuje też wielu dźwięków otoczenia czy interakcji. Rozgrywce towarzyszy więc bardzo dziwna cisza. **Przede wszystkim jednak duchowy spadkobierca Epistory jest jeszcze tak niedopracowany, że nie byłam w stanie ukończyć udostępnionego fragmentu.** Gdy wykonałam ostatnie zadanie, moja postać przeniosła się do innej lokacji, gdzie niewidzialne ściany zablokowały jakikolwiek ruch.

W trakcie zaledwie kilku godzin rozgrywki różne dziwne rzeczy działy się co i raz. Animacje protagonistki raptem zanikały, a jej zamrożone ciało mrocznie sunęło po planszy; utykałam na ekranie wyjściowym dialogów, a respawn nie pomagał; bohaterka blokowała się, próbując przejść przez kładkę... Wisienkę na torcie stanowi polska wersja językowa, która ewidentnie powstała za pomocą translatora Google'a.

Budujemy mosty

Ale pal licho bugi – te jeszcze da się przecież wyeliminować. Większy problem pojawia się na płaszczyźnie koncepcji i projektu poziomów. Zróbmy sobie małe porównanie. W Epistory wszystko ze sobą współgrało – mechanika pisania poetycko wpisywała się (hehe) w strukturę świata gry zbudowanego z papieru i słów, korespondując przy tym ze szczątkową (ale jednak obecną) fabułą. Nanotale zachowuje rdzeń mechaniki, ale rezygnuje z „papierowości" świata. Nowa stylistyka graficzna i treść odcinają się od wątku pisarskiej weny, oferując inny kierunek artystyczny. Czy to coś złego? Niby nie, ale z pewnością Nanotale traci na tym jako samodzielny twór. **Podstawowa mechanika nie znajduje bowiem uzasadnienia w esencji gry.**

Odbiera przyjemność gry niedopracowaniem.

Ogrywany przeze mnie fragment to w zasadzie jedna wielka łamigłówka przestrzenna – odblokowujemy magiczne mosty i łączymy kolejne partie otoczenia. Całość dałoby się przejść o wiele szybciej, ale leśna lokacja, mimo że urocza, pozostaje mało przejrzysta. Inteligencja przeciwników także wymaga przebudowania, bo skradanie się w krzakach zbyt ułatwia zabawę. Nie mówiąc o tym, że pisanie po jakimś czasie może się znudzić – tak miałam z Epistory, i coś czuję, że z Nanotale będzie podobnie.

Ale przecież zmian w kontekście poprzedniczki mamy sporo. Możliwość ruchu w trakcie większych walk. Nowe moce. Nowa, nieabstrakcyjna fabuła. Skradanie się. **Na ten moment jednak to tylko zarys czegoś, co dopiero może stać się grywalne**, więc raczej radziłabym trzymać się z daleka i czekać, aż developerzy wszystko poczyszczą i dopracują. Przed nimi jeszcze długa droga. |CDA|

CIESZY

- ładna stylistyka
- nowe pomysły
- powrót satysfakcjonującej mechaniki...

NIEPOKOI

- ...która może zacząć męczyć
- na razie niegrywalna przez bugi
- mniej spójna koncepcja
- zły balans
- mało przejrzysty projekt lokacji

Crossroads Inn

TAWERNA ZAPRASZA

JUŻ W SPRZEDAŻY

mediaexpert MediaMarkt RTV EURO AGD empik

www.crossroadsinngame.com

Klabater and Klabater logo are registered trademarks of Klabater S.A. All rights reserved.

KLABATER cdp

JBL

Głośnik JBL Go 2

140 zł | **www.jbl.com.pl**

JBL Go 2 to wodoodporny głośnik Bluetooth o klasie wodoszczelności IPX7. Dzięki wbudowanemu akumulatorowi zapewnia nawet 5 godzin odtwarzania muzyki przez Bluetooth, a wbudowany mikrofon pozwala prowadzić krystalicznie czysty rozmowy telefoniczne. JBL Go 2 to nie tylko najwyższej klasy brzmienie, ale wręcz ikona stylu! Dodatkowo głośnik wyposażony jest w wejście sygnału audio AUX, które umożliwia odtwarzanie muzyki nawet, jeśli urządzenie źródłowe nie posiada technologii Bluetooth.

TP-Link

Router Wi-Fi 6 Archer AX6000

ok. 1500 zł | **www.tp-link.com/pl/**

Potrzebujesz szybkiego, stabilnego i wydajnego routera do przesyłania oraz pobierania dużej ilości danych? Archer AX6000 to router w standardzie WiFi 6, który pozwala uzyskać niesamowite prędkości, dochodzące do 5952Mb/s. Posiada mocny czterordzeniowy procesor 1,8 GHz wspierany przez dwa procesory pomocnicze i 1 GB pamięci RAM – z takimi parametrami AX6000 zapewnia płynność podczas gry przez Internet w każdych warunkach.

Chieftronic

M1 GAMING CUBE

139 US$ | **www.chieftronic.com**

M1 GAMING CUBE – to nowa gamingowa obudowa **Chieftronic**, którą cechuje minimalistyczny wygląd jak i trzy strony z hartowanego szkła, które pozwalają idealnie wyeksponować komponenty.

- Przedni panel z 2x adresowalną +5V listwą świetlną RGB LED
- 1x adresowalny +5V wentylator RGB (120mm)
- Możliwość montażu radiatora/chłodnicy do 280mm

Delikatna a zarazem futurystyczna optyka RGB sprawia, że obudowa jest idealna dla wszystkich fanów RGB. Obsługiwane są wszystkie konwencjonalne płyty główne RGB + 5V, takie jak ASUS™ AURA, ASRock™ RGB Sync, MSI™ Mystic Light Sync i Gigabyte™ RGB FUSION.

ASUS

ROG Strix Fusion 300 PNK LTD

699 zł | **www.x-kom.pl**

Idealna równowaga pomiędzy wyglądem a wydajnością. Zaprezentuj swój wyjątkowy styl i niepowtarzalny urok za pomocą ROG Strix Fusion 300 PNK LTD – bez żadnych kompromisów w zakresie wydajności. Zestaw słuchawkowy ROG Strix Fusion 300 PNK LTD jest wyposażony w ekskluzywne szczelne komory dźwiękowe oraz 50-milimetrowe przetworniki ASUS Essence, zapewniając graczom krystalicznie czysty dźwięk z głębokimi basami. Zanurz się w bogatym dźwięku rozgrywki dzięki zintegrowanej funkcji wirtualnego, 7.1-kanałowego dźwięku przestrzennego – gdziekolwiek jesteś i bez konieczności użycia adapterów lub dodatkowego oprogramowania!

Zotac

ZOTAC GAMING GeForce GTX 1660 SUPER AMP

ok. 1160 zł | **www.zotac.com**

Co wymienisz szybciej? Monitor Full HD czy kartę Zotaca? Monitor, bo ZOTAC GAMING GeForce GTX 1660 SUPER AMP ma pięć lat gwarancji i jest pewny swego – prędzej spalisz piksele niż elektronikę tego układu. A w międzyczasie wszystko będzie śmigać jak roboty z Gwiezdnych Wojen po wydmach – tym bardziej, że producent dosypał od siebie jeszcze trochę megaherców gratis. Dzięki temu zobaczysz, jak koniom w RDR2 się kurczą, a w Battlefieldzie żołnierze pozdrawiają Japończyków ołowiem. I zazdroszczą karcie Super AMP chłodu – bo tu bezszumnie wieje tak, że nie trzeba komputera rozbierać do rosołu.

Kodak

Tusze do drukarek

od 20 zł do 150 zł | **www.systembank.pl**

Kodak prezentuje wysokiej jakości wkłady / tusze do najpopularniejszych drukarek takich marek jak: HP, Canon, Bother oraz wielu innych.
Idąc z postępem techniki oraz dbając o środowisko naturalne, w którym żyjemy firma Kodak przedstawia oryginalne tusze znanych marek poddane regeneracji i ponownie wprowadzone do obiegu.
Oryginalny kartridż jest dokładnie czyszczony, odnawiany i ponownie napełniany tuszem o znakomitych parametrach druku, gwarantowanych przez markę KODAK.
Dzięki temu możemy ponownie zastosować tusz do drukarki, dbając o środowisko naturalne i jednocześnie oszczędzając pieniądze, gdyż tusze poddane regeneracji są tańsze i większej pojemności.

iiyama

iiyama monitory

od 799 zł do 999 zł | www.iiyama.com/pl_pl/

Będziesz grał w grę? Mamy dla Ciebie dwie propozycje monitorów gamingowych: iiyama 24" G-Master GB2560HSU Red Eagle oraz 27" G2730HSU Black Hawk, które gwarantują niezapomniane wrażenia i skuteczność w każdej rozgrywce. Oba monitory oferują obraz w jakości Full HD, technologie Free Sync/Adaptive Sync, funkcje Black Tuner i tryby gamingowe oraz najszybszy czas reakcji 1ms! G-Master GB2560HSU Red Eagle to Formuła 1 wśród monitorów dzięki szybszej od IPS lub VA matrycy TN z 1ms czasem reakcji i odświeżaniem 144Hz. Z tym monitorem zapomnisz o lagach i wygrasz wszystkie pojedynki w shooterach online. Jeśli wolisz większy ekran, postaw na 27" G-Master G2730HSU Black Hawk w przystępnej cenie. Oba modele są wyposażone w wejścia HDMI, Display Port, hub USB, głośniki i wejście słuchawkowe. Wszystkie monitory iiyama mają 3 lata gwarancji oraz 30 dni zero martwych pikseli. Tylko w dobrych sklepach komputerowych.

Sennheiser

Sennheiser GSP 670

1499 zł | www.sennheiser.pl

Sennheiser GSP 670 to pierwszy bezprzewodowy gamingowy headset niemieckiego producenta. Bezprzewodowa technologia wykorzystywana w słuchawkach opiera się na opracowanej przez firmę Sennheiser łączności o niskiej latencji. Dzięki temu gracze mogą polegać na transmisji dźwięku najwyższej jakości z niemal zerowym opóźnieniem grając zarówno na komputerach PC, jak i Sony PlayStation 4. Dzięki dodatkowej łączności Bluetooth zestaw słuchawkowy można sparować jednocześnie z kolejnym kompatybilnym urządzeniem, takim jak smartfon lub tablet. Swoboda ruchów, najnowocześniejsza technologia transmisji audio o niskiej latencji, doskonała wydajność dźwięku w grach oraz do 20 godzin pracy na baterii sprawiają, że GSP 670 jest najlepszym bezprzewodowym zestawem słuchawkowym do gier.

GENIUS X ZE SZTUCZNĄ INTELIGENCJĄ
PODARUJ SOBIE PREZENT NA CAŁY ROK

- PRODUCENT: RHINO GAMES INC
- DATA WYDANIA: MARZEC 2020
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE
- OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE

KARCIANKA • URBAN FANTASY

JUŻ GRALIŚMY!

MYTHGARD

Dołącza do gangu motocyklowego walkirii: **Cerebrum**

Gdyby Mythgard był muzyką, byłby mariażem techno, punka i pieśni wędrownych bardów.

Krótka historia o tym, jak Percy i jej wilkowaty kumpel żonglowali kolorkami many.

Bogowie, ludzie, piękne i bestie – możemy wskoczyć w ich buty i poszwendać się po otoczeniu w klimacie postapo, choć de facto nigdzie nie wspomniano o żadnym końcu świata. Mamy tu więc ochoczo wstępujące w nasze szeregi anioły, wampiry, walkirie, smoki, i inne wywło... stwory. Pomieszanie wątków jest głównym wyróżnikiem tej karcianki – konglomeratu różnych mechanizmów, zaczerpniętych z pozostałych wydań w tej kategorii. Bo **twórcy Mythgard ewidentnie flirtowali z Hearthstone, głaskali Faerię i miziali Artifact**.

Raz wilczkiem raz młotem...

Ogółem – estetyka gry to nihil novi, jednak zrobi dobrze w oczy zarówno koneserom kreatur, jak i wielbicielom biustów (walkirie na motocyklach!), gdyż wizualnie karty dogadzają na obu polach. I łąkach, po których biegają wilczki. Historia również jakby skądś znana – starzy i nowi bogowie, walka dobra ze złem. Tu jednak miłe zaskoczenie – przeskakując z misji na misję singlowej kampanii, już nie jesteśmy pewni, kto swój jest, a kto wróg. Często łączymy bowiem siły z poznanymi na swej drodze postaciami, którym dopiero co spuściliśmy srogie manto. Niektóre dialogi w grze są dziwaczne, jednak stylistyka artów – nieco brudna, komiksowa – to rekompensuje.

...pokonamy tę hołotę

By rozwalić oponenta na amen, musimy przebrnąć przez hordy (no dobra, maksymalnie siedem w rzędzie) jego stworów. **Do czarowania i przywoływania minionów potrzebujemy różnych kolorów many, którą pozyskujemy przez spalanie poszczególnych kart.** Może to być artefakt, czar lub stwór, nieważne... do czasu, aż zdecydujemy się pomieszać talię – zdobywamy bowiem ten kolor, którego „nosiciela" akurat spaliliśmy. Bez spalania kart nie podniesiemy kwalifikacji bojowych ani nie skorzystamy z dobrodziejstw płynących z naładowania many, bo tylko z popiołów rodzi się nasza moc, a co za tym idzie – służalczość coraz silniejszych minionów.

Zdobywanie nowych kart i tworzenie dobrej talii jest stosunkowo łatwe. Nie mamy tu ograniczeń co do wyboru konkretnej rasy czy frakcji. Możemy je mieszać, docelowo ponoć nawet dowolnie, a tymczasem – korzystając z jednostek dwóch stronnictw. Dochodzą do tego oczywiście spelle i artefakty, które urozmaicą rozgrywkę. Istnieją też aktywa i pasywa gwarantujące różne „bonusowe akcje" w grze, np. +6 do życia, dodatkowe karciochy ze stosu etc. Oczywiście znajdziemy też sklep, w którym możemy obłowić się w zestawy-petardy. Mikropłatności w Mythgard nie są jednak (przynajmniej na razie) ani nachalne, ani konieczne, by zapewnić sobie kilka(naście) godzin rozgrywki.

„Highway to Hel" nuci sobie Percy z motocyklowego gangu walkirii, po czym „rozjeżdża" cuchnącego wampira.

I co potem?

Twórcy gry pozwalają na zabawę z przeciwnikiem AI (który jest jednak tak słaby, że za każdym razem młóciłam go podstawową talią); tryb puzzle, a w nim głowienie się nad strategiami wyjścia z przykładowych sytuacji karcianych; a także PvP, (z rankingiem lub bez) – w grze 1 na 1 zaskakuje szybkie parowanie z oponentem. Gorzej z rozgrywką 2 na 2 – tu znalezienie ekipy graniczy z cudem.

W zasadzie każdy fan karcianek wyniesie z tej gry coś dla siebie i zatrzyma się przy niej na nieco dłużej. Plusem na pewno jest to, że **twórcy są bardzo otwarci na feedback od graczy** i zachęcają do dzielenia się opiniami na Discordzie. Niezależnie od wrażeń, można więc dołożyć cegiełkę do rozwijania i ulepszania gry i czekać, jakie efekty tych poczynań przyniesie jej pełna wersja. Ja na razie wrócę jednak do pykania w Faerię, ale będę ją z Mythgardem czasem zdradzać. A nuż coś się z tego urodzi. **|CDA|**

CIESZY

- **możliwość powiększania kart do pełnoekranowej wersji**
- **doznania wizualne**
- **ścieżka dźwiękowa**
- **zróżnicowanie świata**

NIEPOKOI

- **nadmiar w tym zróżnicowaniu**
- **niedopracowany przeciwnik AI**
- **powtarzalność rozgrywki**

Okres świąteczny jak zwykle przypada w grach na okolice października, stąd w tym numerze dział recenzji wyładowany jest po brzegi i wystaje górką nad wagon. Wreszcie (WRESZCIE!) sprawdziliśmy, o co chodzi w Death Stranding, doczekaliśmy się Obsidianowej odpowiedzi na Fallouty i powróciliśmy z kapitanem Price'em na Współczesne Pole Walki. A to tylko przystawka. Smacznego!

[enki]

STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 27 GIER**

GAME WALKER

DEATH STRANDING

- AUTOR: ENKI
- PS4
- STRONA: 34

enki: Wizjonerskie science fiction, na poły medytacyjna rozgrywka, nietypowe multi i cała masa gadania. Wchodzimy w zupełnie nową erę Kojimizmów, a podzielone zdania recenzentów i graczy wskazują na to, że wiedzie nas ku niej albo geniusz, albo drugi David Cage.

Berlin: „Look, I'm not exaggerating when I say the success of your mission hinges on how you use that cardboard box. But in the end, a cardboard box is only made of paper. Handle it with care or it won't be of much use to you. Don't think of it as just another box. Treat it with love... Don't be rough. Okay?".

Mac Abra: Jeśli widzieliście mema z Kojimą i Mikkelsenem, to ja jestem ten, który z baranią miną mówi „...CO?!". A bardziej serio – dla mnie zdecydowany przerost formy nad treścią.

Ninho: Nagrywając gameplay, ograłem pierwszą godzinę pięciokrotnie i jestem

SNIPER GHOST WARRIOR: CONTRACTS

AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
PC PS4 XBO
STRONA: 42

Siekiera: Snajperska seria miała swe wzloty i upadki, nigdy jednak nie udało się jej trafić w środek tarczy, a ratował ją głównie brak sensownej konkurencji. Tyle że Sniper Elite powoli, acz nieustannie ewoluuje, a Ghost Warrior wciąż szuka na siebie pomysłu, popełniając nadal te same błędy. Gra z dużym potencjałem, ale niestety przeciętna w każdym aspekcie. Gdyby stał za tym większy budżet i bardziej utalentowane studio, byłby hit.

Smuggler: A mówią, że mądry developer po szkodzie...

DaeL: A nie mogliby w CI odpuścić już te snajpery i zrobić kolejnego Lords of the Fallen?

Smuggler: Tzn. znaleźć kogoś, kto im to zrobi?

Siekiera: Albo choć kolejnego klasycznego point and clicka. Te im też dobrze wychodziły.

Allor: Ale o ile te bardziej budżetowe Snipery zawsze wychodziły na swoje (i w które zdarzało mi się całkiem przyjemnie pograć), to wskaż-o-klikacze są niszą, którą obchodzę szerokim łukiem jeszcze od czasów pierwszego Monkey Island. Więc nie, lepiej, że zrobili kolejnego Snipera, zwłaszcza że coraz lepszy jest.

9kier: Odpalę, bo dawno nie miałam okazji strzelać headshotów, a z serią zawsze jakoś się mijałam. Szkoda tylko, że nie ma co-opa, bo nawet kiepski Sniper Elite 4 nie był taki fatalny, gdy enki tagował mi przeciwników do zestrzelenia.

oczarowany. Nie mam wątpliwości, że znajdę się po tej stronie barykady, która ma na nieheblowanym drewnie wymalowany napis „Osiem i wyżej".

Smuggler: Czytając recenzję enkiego, poczułem się jak gość, który na pusty żołądek walnął ze 100 gramów czystego C_2H_5OH. Taki kołowrotek w głowie poczułem... Aż się boję, co będzie, jak w to zagram.

Allor: Bo nie grałeś (na przystawkę) w MGS-y. Które zresztą też wypadało konsumować w odpowiedniej kolejności, by nie zacząć grania od oglądania filozoficznego filmu... Anyway – PlayStation 4 nie mam, nowego nie kupię, bo zaraz będzie nowa generacja, więc z DS-em poczekam na premierę na PC. I pewnie będę po tym pozytywnie skołowany.

Witold: Chociaż z Death Stranding się jeszcze bliżej nie poznaliśmy, już teraz jest murowanym kandydatem do mojego rozczarowania roku. Nieważne, jak dobra jest to gra i jak bym studził swoje oczekiwania – nie ma szans, żeby im dorównała.

Siekiera: Z Kojimy najbardziej lubię Silent Hills, które, jak wiemy, ostatecznie nie powstało. Z gier kompletnych wciąż najlepiej wspominam MGS-a z PSX, więc do DS podchodzę z taką lekką nieśmiałością. I zapewne poczekam, aż za 3-4 lata trafi do PS Plusa.

Ninho: A może do czasu pojawienia się na PC? :) Mały dopisek – pograłem dłużej, jestem oczarowany możliwością zostania postapokaliptycznym kurierem. Teraz to ja będę rzucał paczkami!

Bastian: S I K A N I E

Krigore: A ja polecam reklamę Death Stranding z Rickiem i Mortym. Perełka.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Najbardziej irytująca postać z gier?

Mac Abra: Zdecydowanie pies w Duck Hunt na NES-a/Pegasusa. Czy jest ktoś, kto w to grał i nie próbował go choć raz zastrzelić? No, ale nie da się! :(A poza tym to każda postać, którą mamy eskortować.

Ninho: Jako pierwszy (a najważniejsze, że przed Bastianem), mam zaszczyt napisać, że gothicowy Wrzód. Komentarz chyba zbędny, prawda?

Bastian: Jakby zrobili grę o redakcji, to bym napisał, że Ninho.

Siekiera: Też typowałbym Wrzoda, ale z drugiej strony to postać zamierzenie irytująca, to był, jak pamiętam, jego jedyny cel – wkurzyć gracza. Tak bardziej ogólnie: wkurzają mnie NPC, którzy, ględząc, idą, a ja, chcąc nie chcąc, muszę wlec się za nimi. Zamiast biec.

Smuggler: Conrad Verner w ME. :) Dodajmy, że postać świadomie napisana w taki sposób, więc nawet grając jako idealista, rzadko kiedy powstrzymuję się od władowania mu kulki w udo, gdy jest ku temu okazja. Tamże Kalisah al-Jilani, czyli natrętna reporterka. Ci, co grali, wiedzą, za co się jej nie lubi – i jak to się dla niej zwykle kończy. Na szczęście gram kobietą, więc nie jestem w (mass) efekcie damskim bokserem, a tylko damską bokserą.

Berlin: Towarzysze z Code Vein.

DaeL: Randy Pitchford... A, nie, przepraszam! Chodzi o fikcyjne postacie z gier? No to chyba Fiona z Tales from the Borderlands. Na drugim miejscu ex aequo wszystkie postacie, które kiedykolwiek trzeba było gdzieś eskortować.

Witold: Kojarzycie enpeców z WoW-a, których trzeba czasem gdzieś odeskortować? Nie? To nie wiecie, co to cierpienie.

9kier: Najbardziej irytują mnie źle napisane postacie, ale niestety czasami, żeby to dostrzec, trzeba nabrać perspektywy. Kiedy po paru latach od ograna pierwszego i drugiego Mass Effecta zabrałam się do „trójki", cierpliwości wystarczyło mi na zaledwie kilka czy kilkanaście godzin. W międzyczasie grałam w sporo indyczków i szybko przyzwyczaiłam się do dobrego.

enki: Ten gościu, który prędzej zemrze w biedzie, niż spuści z ceny w swym sklepie jedynej postaci, która może uratować świat.

Krigore: Człowiek Zagadka z Batmana. Irytował mnie każdą częścią swej osobowości. Spodniami też.

THE OUTER WORLDS

- AUTOR: CURSIAN
- PC PS4 XBO
- STRONA: 46

Cursian: The Outer Worlds nie przejdzie zapewne do historii, ale to sensowna propozycja dla fanów erpegów. Pod względem rozgrywki trzyma konserwatywny kurs, łącząc współczesne Fallouty z grami BioWare. Fabularnie proponuje zaś względnie nowatorski miks space opery, postapokalipsy i cyberpunka. Coś dla siebie znajdą też zwolennicy czarnego humoru.

Smuggler: Gra, na którą się napaliłem jak szczerbaty na suchary. Bo singlowy erpeg w kosmosie to jest coś dla mnie. Kupiłem, zainstalowałem, uruchomiłem... Ekran tytułowy, okno „synchronizuję dane, to potrwa chwilkę" – i kicha. Dalej nie idzie i już. Dwa tygodnie kombinowałem (reinstalacje gry, launchera, wyłączanie firewalla, antywirusa itd.) i guzik. Tak tylko się tu żalę, bo co mi zostało. :(Chyba w końcu od kogoś PS4 albo XBO pożyczę i tam zagram, na co mi przyszło... nać.

Berlin: Będę grać jak szalony, jak tylko a) wrzucą patch na większy font na konsolach, b) wezmę kiedyś urlop. Ale wszystko, co do tej pory słyszałem, brzmi jak marzenie. Oby było rzeczywiście chociaż w połowie tak dobre, jak się zapowiada.

DaeL: A ja nie będę wybrzydzać, tylko powiem, że to bardzo solidny i śliczny zachodni erpeg. Na razie spędziłem z nim tylko kilka godzin, ale wieść gminna niesie, że tym razem Obsidian grę dokończył, więc nie będzie widać dziur po wyciętym contencie.

Allor: Napisałem to już w minirecenzji, więc zbytnio powtarzać się nie chcę, ale jeśli lubisz krótkie erpegi FPP, ten jest bardzo dobry. Ba, w przeciwieństwie do poprzednich produkcji studia tylko raz wyszedł z siebie, za to z pełną konsekwencją, choć na szczęście całą grę udało mi się skończyć, i powiem tyle: szkoda, że nie jest dłuższa.

THE BEAST INSIDE

- AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
- PC
- STRONA: 56

Siekiera: Ma wszystko, co mieć powinna dobra opowieść grozy. Bardzo klasyczny w narracji i świetnie zrealizowany horror, do tego naprawdę napakowany zawartością. Tych atrakcji jest tu nawet za dużo, można by spokojnie wywalić kilka niepotrzebnych elementów. Poza tym jednak palce lizać, jak dla mnie najlepszy dreszczowiec mijającego roku.

9kier: Nie żeby w tym roku była duża konkurencja...

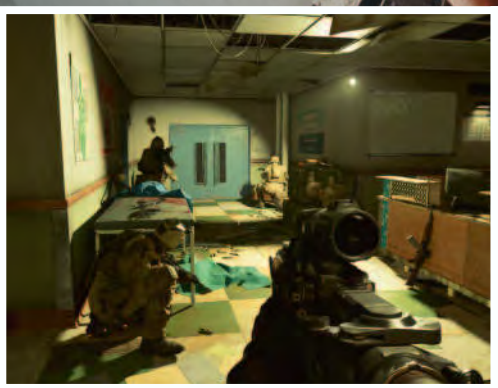
Ninho: Demo, które ogrywałem dawno temu, niczym specjalnym mnie nie zachwyciło. Tym bardziej byłem zaskoczony finalną grą i oby jak najwięcej takich pozytywnych zaskoczeń.

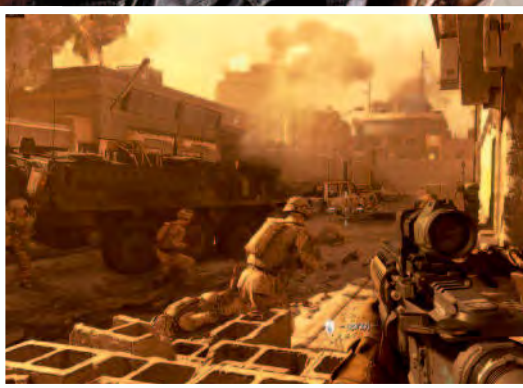
9kier: Jestem jakoś w połowie i skoro masz ten numer w rękach, prawdopodobnie już dawno The Beast Inside skończyłam. Ciągle czekam na wielkie „wow", ale jestem wybredna i samo to, że zawaliłam przy grze już jedną nockę i planuję zawalić kolejną, mówi coś o jej jakości. Bawię się całkiem dobrze i szkoda tylko, że zawodzi fatalny voice acting męskich ról. Cieszę się za to, że pojawiła się na polskim poletku jakaś sensowna konkurencja dla Bloobera.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

- AUTOR: KRIGORE
- PC PS4 XBO
- STRONA: 50

Krigore: Wow! Nowy Modern Warfare można zamknąć w dwóch słowach: pecetowy i battlefieldowy. Wersja na blaszaki kipi od różnego rodzaju wodotrysków i unikatowych dla platformy rozwiązań. Kampania jest niczego sobie, choć ocieka bezczelną propagandą, multiplayer zaś wygląda, jakby Infinity Ward w przerwach od roboty cisnęło w gry Elektroników. Niespodzianka, mimo szerzącego się na mapach kamperstwa bardzo miła. Na pewno w pierwszej piątce moich ulubionych CoD-ów. Może nawet w pierwszej trójce.





Mac Abra: Nieco kontrowersyjne w rozmaitych aspektach, ale na pewno godne uwagi.

enki: Pierwszy Modern Warfare dawno temu pokazał, że można robić strzelanki spoza teatru drugiej wojny światowej – i to jak! „Dwójka" wciągnęła mnie w tryby multi jak żadna inna odsłona serii. „Trójka" to było już dla mnie za dużo, a obecny, „najnowocześniejszy" z Warfare'ów przyciągnął moją uwagę w zasadzie wyłącznie osobą... kompozytorki muzyki. Strasznie lubię to, jak przez lata potrafią się pozmieniać gusta.

Allor: Szkoda tylko, że póki co nie można mieć wersji kompletnej. Bo jeden z trybów jest tylko na PlayStation, a z kolei ze świetnie wpływającego na klimat ray tracingu można korzystać wyłącznie na pecetach. I to w praktyce tylko z kartami serii RTX, choć na szczęście nawet najsłabsza z nich w zupełności wystarcza do Full HD na poziomie detali, który konsolowcy zobaczą w najlepszym razie dopiero za rok.

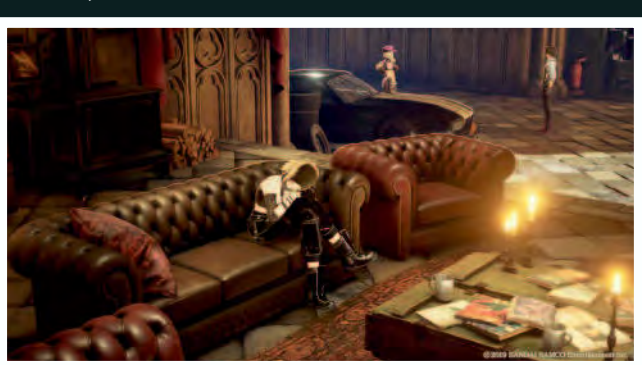
CODE VEIN

- AUTOR: BERLIN
- PC PS4 XBO
- STRONA: 58

Berlin: Eeech.

Witold: Święte słowa.

enki: Duże miecze, duże oczy, duże ambicje, duże niedociągnięcia, duże wszystko!



PYTANIE I ODPOWIEDZI

Najlepsza przekąska podczas grania?

Smuggler: Cokolwiek jadalnego w zasięgu ręki, żeby nie trzeba było wstawać... Ale nic z płynnym nadzieniem, żeby na klawiaturę nie skapło. Swoją drogą ostatnio gruntownie przeczyściłem swą klawiaturę z tego, co w niej (a w sumie pod klawiszami) po rozmaitych przekąskach pozostało. Dwa słowa: MATKO BOSKA!

Ninho: Woda. Zabija chęć sięgnięcia po niezdrowe rzeczy. Polecam.

Mac Abra: W tym roku szef kuchni poleca paluszki beskidzkie o smaku zielonej cebulki (przepyszne!) i litrową butelkę bezcukrowej pepsi o smaku limonki. Nie pić nad klawiaturą, dobrze radzę!

Cursian: To nie tyle przekąska, co „popijka", ale herbata. Ewentualnie kawa, jeśli gram rano.

Smuggler: Zielona herbata w dużym kubku, owszem, owszem. Byle gorąca. Na jesień idealne.

Witold: Grać bez herbaty, to jak nie grać.

Siekiera: Nie jem podczas grania, jako niepoprawny fan gier singlowych mam szczęście obcować z tytułami, w których jest pauza, więc zawsze można skoczyć do kuchni. Ale kawa/herbata/woda, to i owszem. I czasem, sporadycznie, raz na milion lat, gdy mam wolny wieczór i chęć pojeżdżenia zgodnie z przepisami, odpalam jakąś daleką trasę w ETS2 i siadam do kompa ze szklaneczką whisky. Jedyna okoliczność usprawiedliwiająca jazdę po kielichu.

DaeL: Pikantne nachos. Głównie dlatego, że to jedna z nielicznych przekąsek, których mi kot nie podżera.

9kier: Wszystko, co nie tłuści mi palców – najczęściej przed laptopem jem po prostu najrozmaitsze kanapki i coś popijam. Chyba że streamuję, wtedy tylko popijam, bo jedzenie jest dla mnie jakieś takie osobiste.

Bastian: A ja tam napiszę krótko – nie żryjcie podczas grania!

Krigore: Suszone mięso. Najlepiej takie robione samodzielnie.

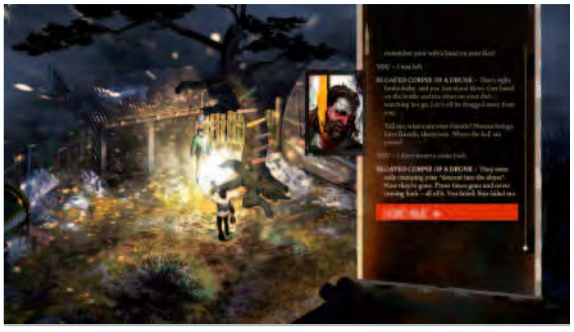
Allor: Staram się nie jeść podczas grania, a jeśli już, to albo będą to napoje (woda gazowana, woda gazowana z chmielem lub kawa), albo seler naciowy.

enki: Ciasteczka.

DISCO ELYSIUM

- AUTOR: PAPKIN
- PC
- STRONA: 72

Papkin: Estoński kolektyw grą zajął się niejako przypadkiem, wcześniej śmiało poczynając sobie na innych polach twórczej ekspresji. Chwała mu, bo Disco Elysium jest zbyt śmiałe, obrazoburcze i inteligentne, by przystawać do naszego medium. To doświadczenie najbliższe kostkowo-papierowym rolplejom, a zarazem interesujący eksperyment myślowy. Tytuł dekonstruuje zarówno erpegi, jak i porządki normatywne, a schematem narracyjnym posługuje się tylko po to, by go wykoślawić i – finalnie – złamać. Pisanie o nim jest jak tańczenie o literaturze, uwierzcie mi jednak, że zagrać po prostu trzeba.



Berlin: Zagrałem w pierwsze 15 minut i obok Pathologic 2 jest to najświeższa, najciekawsza narracyjnie rzecz, jaką przez ostatnie tysiąc lat branża gier wideo wyprodukowała. (Nie mówię, że najlepsza czy cokolwiek, bo 15 minut to o wiele za mało, żeby to ocenić, ale początek miażdży żebra).

9kier: Na zwiastunach wygląda tak przeraźliwie nudno, ale, cholera, namówiliście.

Smuggler: Bardzo niedobrze. Bo zwykle to, co chwalił Berlin, mi się nie podobało (i vice versa). A mam to w planach...

TRINE 4

- AUTOR: WITOLD
- PC PS4 XBO
- STRONA: 82

Witold: Jakie jest Trine, każdy widzi. I naprawdę trudno dodać coś więcej.

Siekiera: Cieszy, że „czwórka" wraca do korzeni, a twórcy posłuchali głosów niezadowolonych graczy. Oby tylko ci ostatni zagłosowali teraz własnymi portfelami, bo gra jest tego warta.

DaeL: Podstawowy problem z serią Trine – te gry są tak śliczne, że nie chce się człowiekowi grać (tym bardziej że to wymaga myślenia), tylko by patrzył i podziwiał.

9kier: Ta seria jeszcze żyje? Gracze i developerzy nie poumierali z nudów?

Allor: Ostatnio prawie poumierali z chęci innowacji, więc więcej tego samego to akurat świetna wiadomość.

RED DEAD REDEMPTION 2 PC

- AUTOR: KRIGORE
- PC
- STRONA: 76

Krigore: Jeszcze parę miesięcy temu to była plotka, a tu się okazuje, iż nie dość, że RDR2 zawitał na pecety, to jeszcze, zgodnie z rockstarową tradycją, port nie do końca wygląda tak, jak powinien. Trzeba mieć mocnego peceta i trochę szczęścia. Ale warto, cholera, jak warto!

Ninho: Kurczą się? No kurczą się.

Krigore: Podobnie jak portfele graczy, by sprostać wymaganiom sprzętowym.

Smuggler: Mówisz o moich oszczędnościach i wolnym czasie? No, teraz skurczyły się okrutnie. Ale cóż, to i tak taniej wychodzi jak rzucenie wszystkiego i wyjazd w Bieszczady.

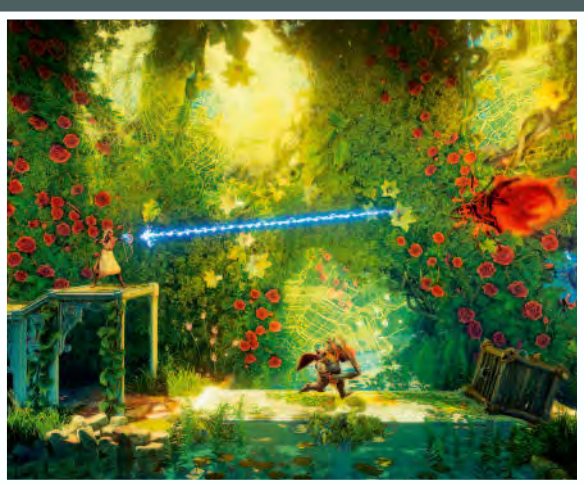
Bastian: Czyli super?

Siekiera: Jakieś pół roku temu wyrwałem po niezłej przecenie edycję PS4, ale oczywiście z braku czasu nie odpaliłem jej do dziś. Teraz skusiłem się na wersję PC i obstawiam w ciemno, że poleży drugie tyle.

Cursian: Zdaję sobie sprawę, że to niepopularna opinia, ale moim zdaniem „dwójka" jest lepsza od poprzedniczki. Nie zrozumcie mnie źle: to była genialna gra i swego czasu wciągnęła mnie jak mało co, ale postarzała się wyjątkowo marnie. Tuż po skończeniu konsolowej „dwójki" zafundowałem sobie powrót do przeszłości i w oczy rzuciły mi się monotonne projekty misji oraz stanowczo za dużo strzelania. To ostatnie brzmi może dziwnie, ale, na bogów, podczas samego tylko przekraczania granicy z Meksykiem zabiłem chyba z 60 osób! Końcówka była świetna (nawet jeśli mało logiczna), ale po jakimś czasie w pamięci zostaje w zasadzie tylko ona, bo bez „dwójki" głównym przeciwnikom brakuje tła. Podoba mi się to, że kontynuacja zaczyna się leniwie, bo tworzy świetne tło dla dramatycznych wydarzeń w drugiej połowie. W ten sposób Rockstar umiejętnie gra na emocjach i sprawia, że faktycznie czujesz, że stare, dobre czasy się kończą. Grać, nie marudzić. Nawet mimo tego, że tuż po premierze wersja PC miała podobno problemy techniczne.

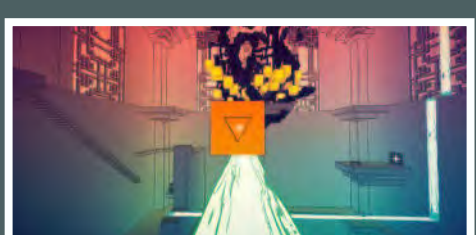
Allor: No ma... na szczęście i tak czekam na wersję na Steamie, a do tego czasu akurat powinno to już być grywalne.

Bastian: A ja tam wciąż przeżywam zakończenie „dwójki". Nie jestem gotowy na powtórkę na pececie. :(



MANIFOLD GARDEN

- AUTORKA: 9KIER
- PC
- STRONA: 68



9kier: Dobrze zaprojektowana, testująca orientację w przestrzeni gra logiczna, która tylko na pierwszy rzut oka wygląda jak połączenie Antichamber, The Witness, Portala i The Turing Test. Jest wyrazista, wygląda prosto, lecz fantastycznie, a do tego stawia gracza w dziwnym położeniu – połowa mózgu relaksuje się i czerpie radość z eksploracji, a druga stresuje się, kombinując.

enki: Znowu ktoś wymyślił coś nowego i ciekawego w grach logicznych. To dzieło z tych, które na każdym kroku pozwalają graczowi poczuć się sprytnym.

PEGI 18

PRODUCENT: KOJIMA PRODUCTIONS
CENA: 240 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: LAJKI I OBIEKTY W ŚWIECIE GRY

OTWARTY ŚWIAT • CHODZENIE Z PLECAKIEM • ŁĄCZNIKOWE DZIECI • ZBIERANIE LAJKÓW

Nie łapie deszczu w usta: **enki**

Są dwa rodzaje science fiction, które lubię. Jeden, jak Soma, eksploruje zagadnienie człowieczeństwa w kontekście zaawansowanego, ale utrzymanego w ryzach prawdopodobieństwa postępu technologicznego. Drugi, jak Death Stranding, robi to samo, ale na sposób szalony, jakiego żaden umysł ścisły nie byłby w stanie wymyślić na trzeźwo.

Kaszojad kaszy jeszcze nie je, a na dodatek wykrywa wredne duchy. Same zalety!

Hideo Kojima presents: Symulator pierwszoklasisty.

To zdecydowanie najbardziej tajemniczy wysokobudżetowy projekt ostatnich lat. Machina marketingowa PlayStation jak nigdy wcześniej zdecydowała się do samego końca zachować dla siebie szczegóły dotyczące rozgrywki w Death Stranding. W zwiastunach epatowano cutscenkami z dialogów lub sekwencjami pokroju Madsa Mikkelsena wynurzającego się z gnoju wraz czterema żołnierzami połączonymi z nim pępowinami, w kanałach tuż pod drugowojenną bitwą toczącą się kilka metrów wyżej... I trochę takie podejście Sony rozumiem, bo niezwykle trudno byłoby sprzedać clou rozgrywki widowni w tradycyjny sposób. A to dlatego, że jak na wielki, projekt AAA **zamiast do Metal Gear Solid nowej grze Kojimy dużo bliżej jest do... American Truck Simulatora**.

Posłuchaj, co wymyśliłem

Akcja rozgrywa się na terenie dawnych Stanów Zjednoczonych, kilkanaście lat po globalnym kataklizmie nazwanym Wdarciem Śmierci (tytułowe Death Stranding). Nikt nie wie, w jaki sposób ono nastąpiło, ale skutki są zauważalne (no, prawie) na pierwszy rzut oka. W miejscu wielu miast zieją potężne kratery powstałe po rozprężniach – potężnych eksplozjach wywołanych... w zasadzie do końca również nie wiadomo czym. W pierwszych godzinach gry dowiadujemy się, że jedną z przyczyn wybuchów jest pozostawienie samym sobie ciał zmarłych. Ba, jednym z naszych pierwszych zadań jest zapobieżenie owemu zdarzeniu poprzez... przetransportowanie zwłok do spalarni.

Sprawa nie jest prosta, bo owe przybytki stawia się z dala od skupisk miejskich ze względu na to, że wraz z dymem w atmosferę wpompowują wówczas masę chiralium. Chiralium zaś, w bardzo dużym uproszczeniu, sprowadza temporal, czyli deszcz, który przyspiesza starzenie się wszystkiego, na co padnie (choć chwilę później zamienia się w zwykłą wodę). Nadejście temporalu zaś (nadążacie?) to znakomita okazja na to, by w danej okolicy pojawili się wynurzeni – niewidzialne „duchy" ludzi zawieszonych gdzieś pomiędzy światami. To mało przyjazne istoty, które lubią sobie od czasu do czasu wciągnąć nieuważnego nieszczęśnika w smołę, ubić i wywołać jeszcze jedną rozprężnię. Sam, nasz główny bohater, ma „chorobę" zwaną DOOMS, więc jest w stanie wykryć bliskość owych „duchów", ale zobaczyć je może tylko dzięki mentalnemu połączeniu z Łącznikowym Dzieckiem (ełdekiem), czyli umieszczonym w pojemniku symulującym warunki wewnątrz macicy bobasem...

To dopiero strzępek danych, którymi twórcy obarczają graczy na początku zabawy, bo tak naprawdę przez czterdzieści godzin,

LAJKI

Kojima nie jest co prawda pierwszym, który wpadł na to, by kreatywnie skomentować w grze współczesny koncept lajków jako waluty i uniwersalnego wyrazu podziwu (serdecznie polecam ubiegłoroczne Broken Reality), ale nikt nie zrobił tego jeszcze na taką skalę. Lajki w Death Stranding dostajemy za wykonywanie misji, czytając listy od enpeców, daje nam je nawet nasz ełdek. Najwięcej kciuków w górę krąży niemniej pomiędzy samymi graczami – każdy przydatny obiekt na mapie można zasypać wręcz lajkami, które wpadają na konto tego, który ów obiekt postawił. Mnie najwięcej przypadło za udział w budowaniu kilku segmentów drogi, co... w bardzo prosty psychologicznie, ale przede wszystkim skuteczny sposób zachęciło do dalszego pomagania innym i łowienia „lajkowych" zastrzyków oksytocyny.

Chwała graczom, którym chciało się przytargać materiały i zbudować w tym miejscu most!

MEDYTACYJNA ROZGRYWKA DLA ENTUZJASTÓW PODRÓŻOWANIA

jakie potrzebne są do ukończenia Death Stranding, potok informacji oraz zdarzeń niesłychanych i niespotykanych nie wyczerpuje się ani trochę. Kojimowe science fiction, choć w wielu miejscach przegadane (do tego wrócimy), **jest niewątpliwie dziełem wielkiej wyobraźni, ogromnej ambicji i braku strachu przed zapuszczaniem się w rejony, w których nikt jeszcze nie pozostawił po sobie śladu**.

Z buta

No dobrze, skąd w takim razie ten American Truck Simulator? Stąd, że jako Sam odgrywamy w Death Stranding rolę listonosza/posłańca. Ogromna większość rozgrywki polega na przemierzaniu dzikich ostępów – najczęściej pieszo – z wyładowanym plecakiem. Na wdrapywaniu się na wzgórza, brnięciu przez wartkie potoki, opuszczaniu się z klifów na linach i zbaczaniu z trasy, by podnieść porzucone pakunki innych kurierów i odstawić je na miejsce.

Cel, który nam przyświeca od samego początku, znajduje się gdzieś na zachodnim wybrzeżu, zaczynamy zaś w okolicach byłego Waszyngtonu. Oczywiście nie da rady udać się od razu do celu – po drodze, mocą magicznego naszyjnika, dane nam będzie włączyć napotkane bazy i schrony enpeców do sieci chiralnej. Połączone w ten sposób obiekty nie tylko zaoferują nam możliwość wykonywania dodatkowych questów transportowych, ale również obejmą zasilaniem teren wokół. A to potrzebne jest do tego, byśmy mogli stawiać na nim własne konstrukcje.

Warto od razu poruszyć kwestię skali gry, bo **choć fraza „całe Stany Zjednoczone podzielono na dwie otwarte mapy" może obiecywać nie wiadomo co, tak naprawdę ta większa, centralna część to teren o rozmiarach kilka na kilka kilometrów**. Pofałdowany, nierówny i w dużej mierze nieprzyjazny pojazdom, a więc i wymagający więcej czasu, by przedostać się z jednego końca na drugi. Ale zdecydowanie nie wymykający się ludzkiemu pojęciu.

Dzień dobry, kurier!

Jak każda dobrze zaprojektowana gra Death Stranding rozwija się niespiesznie, ale stale – stopniowo poszerzając arsenał sprzętu, z którego możemy korzystać przy wędrówkach. Nie wystarczy bowiem wrzucić kilku pudeł na stelaż i potruchtać przed siebie. Gra na bieżąco kontroluje stan ładunku, jego ciężar, a także środek ciężkości bagażu, który może się przemieszczać w zależności od wysokości „wieży" na plecach, nachylenia zbocza, po którym idziemy, a nawet siły wiatru. Zanim doczekamy się wzmacniającego nogi egzoszkieletu, ciężkie, nieforemne ładunki będą nami kiwać na lewo i prawo, i aby się nie przewrócić, trzeba kontrować przechył, wykorzystując triggery.

Nie musimy jeść, ale warto sprawdzać stan obuwia i popijać co jakiś czas z manierki, by odzyskać energię po wysiłku. Zaręczam, że utrata tchu pośrodku rzeki, przy zanurzeniu po pierś, to nic przyjemnego. Nie dlatego, że coś nam się stanie – Sam dowiosłuje sobie na plecach do brzegu – ale ładunek porwany przez prąd trzeba będzie po pierwsze dogonić, a po drugie wyłowić, poświęcając na to sporo czasu.

Jeżeli to wciąż jakimś cudem brzmi nudno (wybaczcie, był czas, kiedy moją ulubioną rozrywką było latanie w Microsoft Flight Simulatorze z dodatkiem Passengers, a i w Euro Truck Simulatorze zgubiłem gdzieś ponad dwie doby), to sprawa przybiera naprawdę ciekawy obrót, gdy zaczynamy operować pojazdami, możliwością stawiania mostów czy nawet całych kryjówek podziemnych. Wystarczy tylko znaleźć i dostarczyć odpowiednie materiały. **Chęć poznania i przetestowania świeżo otrzymanych możliwości nierzadko przesłania zupełnie ów majaczący gdzieś dalej na zachodzie cel fabularny.** Death Stranding zachęca do

O kilka sekund od wywrotki i gonitwy brzegiem za odpływającym ładunkiem.

Zepsuty pikap symbolizuje skazaną na porażkę walkę mechanicznych dzieł rąk ludzkich z upływem czasu i odpływem łask niewdzięcznych stwórców... chyba.

eksperymentów, eksploracji i pomocy innym graczom. Zaraz, moment... innym graczom?!

Duże ilości naraz Samów

Jest w tej produkcji kilka rzeczy, które przeczą same sobie – gameplayowo czy projektowo – i jedną z nich jest element wieloosobowy. **Historia głównego bohatera to bowiem podróż bardzo osobista, miejscami wręcz intymna** (nawet jeśli grający z nieodmiennie kamienną twarzą Norman Reedus niespecjalnie pozwala to poczuć). Sam na szlaku jest, całkiem dosłownie, sam. Nie spotkasz tu innych kurierów, „zwykli" ludzie siedzą poukrywani w schronach, a ci, których można spotkać w „dziczy", to z reguły MUŁ-y, czyli byli kurierzy, którzy oszaleli na punkcie przesyłek, i teraz jedyne, czego chcą, to obrabowywać tragarzy wkraczających nieopatrznie na ich teren. Tak, jest to głupawa i prostacka wymówka, by wprowadzić do gry kolejne zagrożenie – ale rzecz w czym innym.

Otóż, jeżeli tylko jesteś zalogowany do PlayStation Network i poruszasz się w grze po terenie włączonym do sieci chiralnej, prędzej niż później napotkasz ślady obecności innych graczy. Będą to zarówno zwykłe znaki z emotkami albo ostrzegawcze, jak i całe budowle – generatory, mosty, schrony czy nawet porzucony sprzęt i pojazdy. Powiem więcej: **bez tej infrastruktury, którą ktoś kiedyś musiał wcześniej postawić i dostępnej tylko online – gra byłaby miejscami wręcz frustrująca i nużąca**. Nie zrozumcie mnie źle, podróżowanie i transportowanie wszystkich tych ładunków na plecach jest tu tak dobrze zrobione, że zaczęło mnie męczyć dopiero w okolicach 25. godziny, gdy z płaskiego terenu trzeba było przenieść się w ośnieżone szczyty na zachodzie. Ale ukończenie wątku głównego zajęło mi tych godzin 42, a przecież miałem jeszcze masę pobocznych zadań, które porzuciłem na rzecz szybszego dotarcia do finału. Błogosławieni więc ci, którzy, grając szybciej, porozstawiali mi na drodze pomagajki wszelkiego rodzaju... i biedni ci, którzy zamierzają w Death Stranding grać offline.

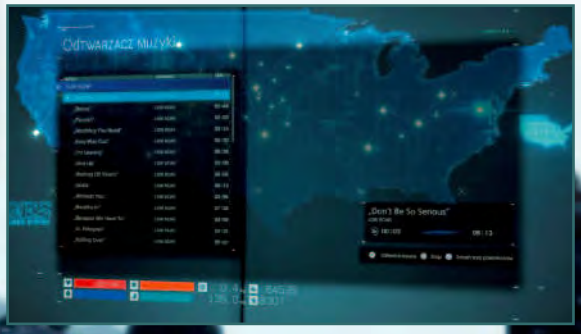
Fil(m)ozofia

A skoro już mowa o finale, wedle Kojimowej tradycji gra „kończy się" przez około dziesięć godzin, z czego dwie ostatnie to w zasadzie seria długaśnych cutscenek. To głównie przegadane dialogi, w których scenarzyści rzutem na taśmę starają się zagarnąć wszystkie wątki, nierozwiązane tajemnice i twisty, żeby zaliczyć je jeden po drugim między pierwszymi a drugimi napisami końcowymi (tak, tak). Boli mnie w tym przede wszystkim to, że **im bliżej końca, tym bardziej Death Stranding oddala się od swych korzeni gameplayowych**. Po tym, jak przez 35 godzin budowałem swoje jednoosobowe imperium transportowe (śmieszkostka – enpece już niemal od samego początku gry nazywają Sama „legendą", mimo że zupełnie sobie jeszcze na to nie zasłużył), przez ostatnie pięć z hakiem dostawałem kontrolę nad

Można iść w Tatry... ale grać w salonie przy herbacie jakoś sympatyczniej.

GOSIA W POZNANIU

Podobnie jak w przypadku Phantom Pain Kojima wziął na siebie również rolę producenta ścieżki dźwiękowej. Bo choć oryginalne nuty skomponował znów Ludvig Forssell, w grze można usłyszeć mnóstwo utworów licencjonowanych. Wśród nich prym wiodą przede wszystkim piosenki Low Roar, czyli projektu Ryana Karaziji, tworzącego na Islandii amerykańskiego muzyka, który jest blisko związany z... Polską. Jego spokojne utwory świetnie, swoją drogą, pasują do sekwencji samotnych wędrówek po pustkowiach i aż szkoda, że tak rzadko odpalają się w samej grze.



bohaterem tylko po to, żebym mógł odpocząć chwilę od natłoku informacji – a i nawet wtedy bywało, że mogłem tylko poruszać kamerą, śledząc postać, która chodziła wokół mnie, wygłaszając piętnastominutowy monolog.

Narzekam, bo ów finał wciąż jest dla mnie świeży i wciąż czuję po nim zmęczenie, ale niesprawiedliwie byłoby jednak mierzyć całej fabuły jego miarą. Nawet jeżeli Sam jest relatywnie nijaki, nawet jeżeli postacie grane przez Madsa Mikkelsena i Troya Bakera są – w porywach komicznie – groteskowe i przerysowane, **w obsadzie znalazło się kilka postaci, które zapamiętam na długo**, każda z własną historią i twistem (z braku lepszego słowa). Będzie to Fragile, grana przez subtelnie hipnotyzującą Léę Seydoux dziewczyna, którą spotykamy już na początku rozgrywki. Będzie to również Mama (Margaret Qualley) opiekująca się „wynurzonym", dryfującym w powietrzu bobasem. Żałuję, że poznałem Heartmana (Nicolas Winding Refn mówiący głosem Darrena Jacobsa) już podczas prezentacji cutscenek na Gamescomie, bo jego historia nabiera dużej mocy dzięki kontekstowi całej gry. Deadman zaś, czyli zeskanowany Guillermo del Toro, któremu głosu użyczył Jesse Corti, przez wszystkie te godziny z nadpobudliwego natręta stał się mi najbliższym odpowiednikiem przyjaciela, który wprowadził do całej tej ponurej historii nieco – paradoksalnie – życia. Ale nie humoru (patrz: Numer jeden pod prysznicem).

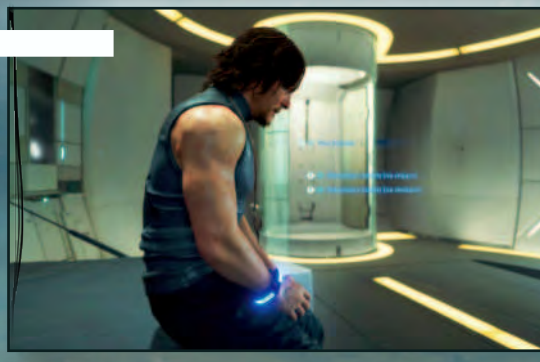
Oczywiście zdaję sobie sprawę z tego, że nadając im takie, a nie inne przydomki, Kojima uczynił z nich postacie karykaturalnie wręcz jednowymiarowe, ale niech mu tam. Zrobił to dobrze – przy tak pozakręcanej historii tego rodzaju prostota bohaterów pozwala stanąć widzowi na twardszym gruncie, bo wiadomo, czego się po nich spodziewać. Brawo.

Mniej pochwał mam dla konstrukcji całego tła fabularnego. To rozprawa na osobny

TAKIE SCIENCE FICTION TO JA (NIE DO KOŃCA) ROZUMIEM!

Wbiłem się do namiotu MUŁ-ów i rozklepałem z dziesięciu pięściami. To nie jest trudna gra.

W Death Stranding należy doprwadzić do sytuacji, w której wszystkich wrogów zaleje krew.



NUMER JEDEN POD PRYSZNICEM

Są tacy, którzy nieodmiennie patetyczny ton gier Hideo Kojimy – w których prędzej znajdziemy skradanie się pod kartonem i wykrzykniki nad głową niż strzępek luzu i zwykłego człowieczeństwa w wypowiedziach bohaterów – odczytują za ich nieodpartą zaletę. Mnie żartobliwości, nawet sporadycznej, ale prawdziwej, niewymuszonej, w Metal Gearach i Death Stranding brakuje strasznie. Ale jak ma mi nie brakować, jeżeli z całkowitą powagą Deadman wyjaśnia bliżej początku gry, że wynurzeni są wrażliwi na płyny ustrojowe Sama, w związku z czym a) najlepszą bronią na nie są granaty z krwi bohatera, ale gdy ich zabraknie, zawsze można b) udać się w bazie do wychodka, „wykonać" numer jeden lub numer dwa i otrzymać odpowiednio ponumerowaną śmiercionośną fiolkę z, hm, żółtym lub brązowym ekstraktem.

KROK W PRZÓD DLA SZTUKI... I SZTUKI DLA SZTUKI

artykuł rozkładający na części nie tylko motywy Death Stranding, ale i całą twórczość Hideo Kojimy, który w tym przypadku jeszcze bardziej niż zwykle rzucił się w wir nadawania absolutnie wszystkiemu znaczenia symbolicznego. W związku z tym niemal każda nazwa własna, imię czy nazwiska głównych bohaterów łączą się z motywem przewodnim... łączenia ludzi ze sobą w ten czy inny sposób (Bridges, Bridget, Strand) albo są fetyszyzowane ze względu na ich podwójne dno i wieloznaczność odmian (Strand, Stranding, Higgs i inne). Miejscami wydaje się to strasznie sztywne i staje się niewiele więcej niż sztuką dla sztuki. A trzeba się, Hideo, wyluzować!

Chmurno a ładnie

Swego czasu głośno było o poszukiwaniach odpowiedniego silnika dla nowej gry, które Kojima Productions odbyło w studiach Sony. Padło na Decimę, która zasiliła znakomite zresztą pod wieloma względami Horizon: Zero Dawn. Death Stranding, otóż, nie wygląda równie zjawiskowo – a na pewno kolorowo i różnorodnie – jak przygody Aloy, ale rzecz to zamierzona. Tutejsza postapokalipsa jest zdecydowanie bardziej ponura i jeśli jednym z głównych elementów gameplayu ma być brnięcie w strugach temporalnego deszczu, nie powinno to nikogo dziwić. Pod względem technicznym wciąż jest, niemniej, nad czym pokiwać głową z uznaniem. Spodobał mi się zwłaszcza cały system zarządzający animacją ruchu Sama drepczącego po zróżnicowanym terenie (zryw do sprintu i skradanie się w kucki wzięto z kolei wprost z arsenału Snake'a). Świetnie sprawdza się również skanowanie okolicy odradkiem (to ta łapka nad ramieniem bohatera). Ładnie i przejrzyście oznacza kolorami i ikonkami miejsca, na które Sam może się wdrapać oraz na które nie może.

No i masa kciuków w górę (patrz: Lajki) dla tego, kto wymyślił i zaimplementował prosty, ale jakże potężny psychologicznie system pozostawiania przez Sama wirtualnych śladów na ziemi, dzięki którym przez całą grę można śledzić swoją wędrówkę. Mnie śledzący wszystko system naliczył na finiszu 206 kilometrów – Death Stranding Fitness: Biegaj z Samem na PS Move w niektórych kręgach odbiorców sprzedawałby się jak świeże bułeczki!

W drogę!

Death Stranding jako całość (i trzymając się metafor) **to potężny krok do przodu. I dla sztuki, i dla... sztuki dla sztuki.** Na pewno dla przez lata uwikłanego w sequelozę Hideo Kojimy i jego zespołu. Na pewno dla PlayStation, które – jestem tego pewien – nie będzie żałować darowania wizjonerowi z Japonii pełnej swobody twórczej. Bo niniejsze dzieło, choć niedomaga w miejscach, które zapiekły mnie mocno, wciąż jawi mi się jako środkowy palec dumnie wystawiony w stronę tej części branży, która straciła już możliwość wymyślenia gry toczącej się w otwartym świecie, ale pozbawionej elementów RPG i członu „usługa" w opisie gatunku.

I choć bawię się myślami o potencjalnym sequelu (podobnie jak w przypadku The Last of Us – w sumie jest z czego zrobić, ale nie za bardzo wiadomo, czy warto...), cieszę się, że Death Stranding powstało. Odradzam grę offline, doradzam zaciśnięcie szczęk, żeby nie zgrzytać zębami przy momentach, które nie trzymają poziomu, i nakłaniam do gry. Naprawdę warto!

|CDA|

DEATH STRANDING

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 8

AUDIO 8

+ fantastyczna wyobraźnia przy kreacji świata
+ nieustanny rozwój cudownie nietypowej rozgrywki
+ elementy gry online
+ silnik fizyczny
+ granaty z toalety
+ kilka znakomitych postaci

– kilka takich sobie postaci
– miejscami ekstremalnie przegadana
– przeładowanie symboliką
– granie offline

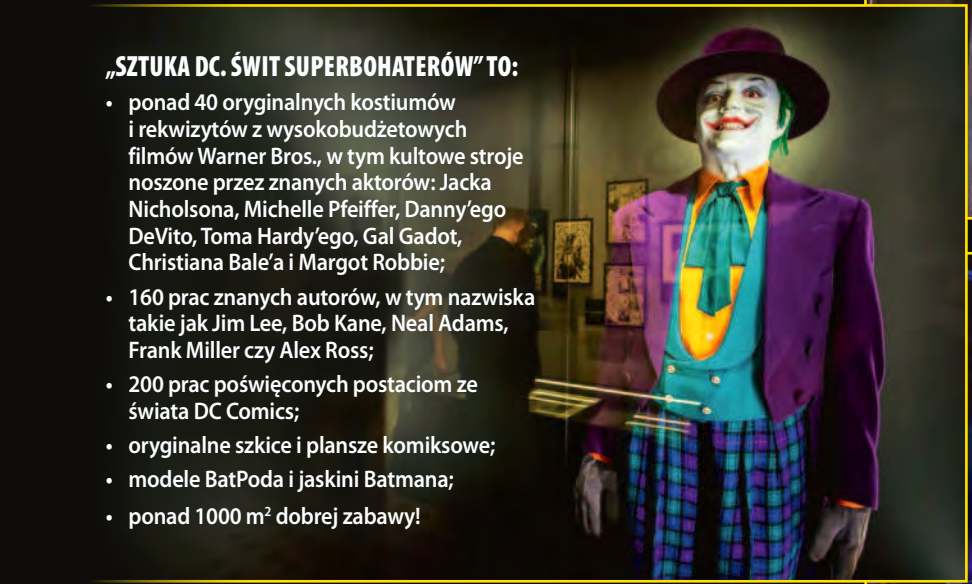
Gdzie? W Hali Maszyn w dawnej elektrociepłowni EC1 w Łodzi, ul. Targowa 1/3.

Kiedy? Już teraz, do 2 lutego 2020.

WYSTAWA
SZTUKA DC
ŚWIT SUPERBOHATERÓW

Filmy i komiksy o superbohaterach masz w małym palcu? Potrafisz wymienić wszystkie postaci z uniwersum DC jednym tchem, obudzony w środku nocy? Może nawet wcielasz się w nie w czasie rozmaitych imprez i targów? Jeśli tak, nie może zabraknąć cię w Łodzi, na wystawie poświęconej bohaterom uniwersum DC.

Ekspozycja organizowana jest w Hali Maszyn dawnej elektrociepłowni EC1 i przeznaczona jest dla wszystkich miłośników Batmana, Jokera, Harley Quinn, Wonder Woman, Supermana, Zielonej Latarni, Teen Titans oraz innych przedstawicieli świata DC. Osobisty przewodnik w postaci aplikacji na telefon poprowadzi cię przez halę, przedstawi ciekawostki dotyczące eksponatów, wyświetli dodatkowe materiały wideo, a przede wszystkim sprawi, że niczego nie przegapisz. A do obejrzenia jest mnóstwo!



„SZTUKA DC. ŚWIT SUPERBOHATERÓW" TO:

- ponad 40 oryginalnych kostiumów i rekwizytów z wysokobudżetowych filmów Warner Bros., w tym kultowe stroje noszone przez znanych aktorów: Jacka Nicholsona, Michelle Pfeiffer, Danny'ego DeVito, Toma Hardy'ego, Gal Gadot, Christiana Bale'a i Margot Robbie;
- 160 prac znanych autorów, w tym nazwiska takie jak Jim Lee, Bob Kane, Neal Adams, Frank Miller czy Alex Ross;
- 200 prac poświęconych postaciom ze świata DC Comics;
- oryginalne szkice i plansze komiksowe;
- modele BatPoda i jaskini Batmana;
- ponad 1000 m^2 dobrej zabawy!

CENY BILETÓW:

- **poniedziałek: normalny 21 zł, ulgowy 16 zł, grupowy 14 zł;**
- **wtorek-piątek: normalny 25 zł, ulgowy 18 zł, grupowy 16 zł;**
- **sobota-niedziela: normalny 32 zł, ulgowy 23 zł, grupowy 21 zł.**

BILETY TU: https://bit.ly/2BWbP3D

WIĘCEJ INFORMACJI TU: www.switsuperbohaterow.pl

All DC characters and elements © & ™ DC Comics (s19)

Advertorial

PEGI 18

PRODUCENT: CI GAMES
CENA: 100 ZŁ (PC), 170 ZŁ (PS4), 150 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-4460/ AMD FX 6350, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 760/ RADEON HD 7870

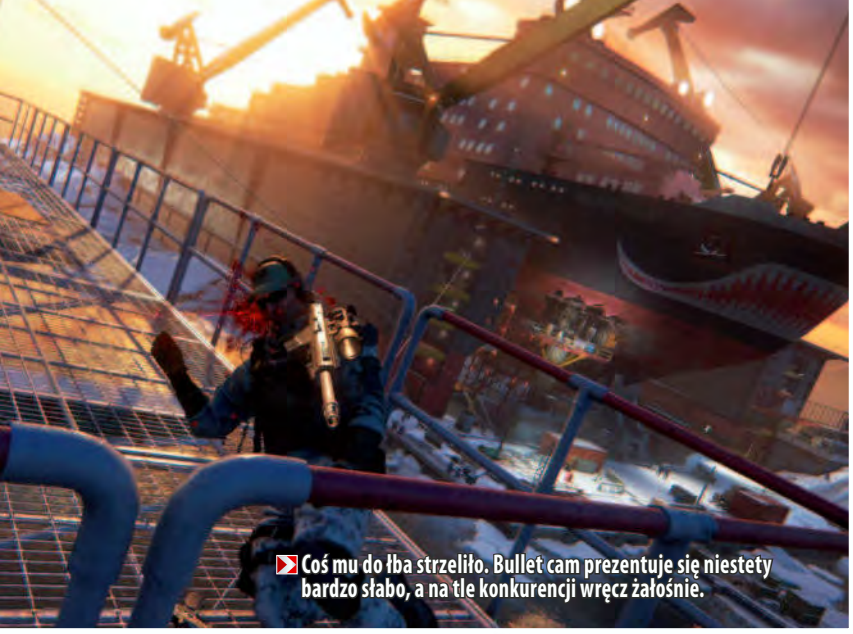
FPS • MINISANDBOX • SKRADANKA

SNIPER GHOST WARRIOR CONTRACTS

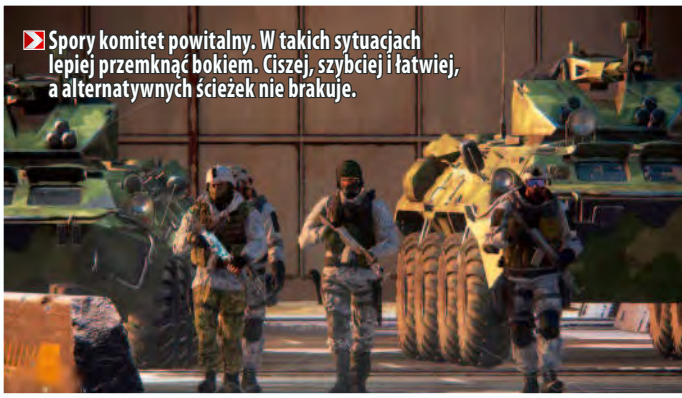
Zaliczył kolejne déjà vu: **Eugeniusz Siekiera**

Ekipa CI Games od dziewięciu lat robi tę samą grę. Szuka złotego środka, zmieniając klocki na planszy i rozmiar tych ostatnich, przy tym wszystkim jednak zdaje się nie wyciągać wniosków ze starych błędów, popełniając je wciąż i wciąż od nowa.

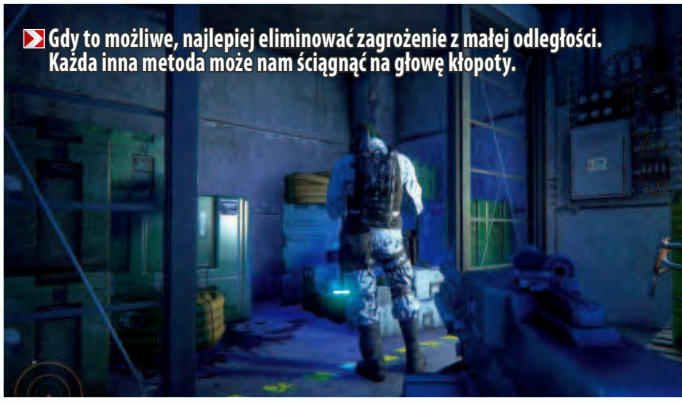
W tej odsłonie **zrezygnowano z klamry fabularnej z prawdziwego zdarzenia**, która spinałaby kolejne misje w zwartą, sensowną opowieść. Wspólnego mianownika należy szukać w tytule, bo każde z dostępnych zadań to nic innego jak kontrakt, który wykonujemy za konkretną kasę. Tym, co łączy poszczególne zlecenia, jest również miejsce akcji i tło polityczne, które je ukształtowało. Trafiamy bowiem na Syberię, która nie jest już częścią Federacji Rosyjskiej. Nowy ruch polityczny, na czele którego stanął charyzmatyczny Nerguj Kurczatow, odciął ten region od Kremla, w efekcie czego powstała Republika Syberyjska. W nowym państwie szybko jednak doszło do kolejnych podziałów, a łasych na władzę polityków (Kurczatow szybko zapomniał o poprzednim życiu, obsadził na wysokich stanowiskach krewnych i znajomych, a sam tonął w luksusie) wzięła na celownik grupa Syberyjskich Wilków, która wypowiedziała wojnę zachłannemu rządowi. W środek tego tygla wrzucony jest nasz strzelec wyborowy. Dla przyjaciół zleceniodawców – Łowca.



Coś mu do łba strzeliło. Bullet cam prezentuje się niestety bardzo słabo, a na tle konkurencji wręcz żałośnie.



Spory komitet powitalny. W takich sytuacjach lepiej przemknąć bokiem. Ciszej, szybciej i łatwiej, a alternatywnych ścieżek nie brakuje.



Gdy to możliwe, najlepiej eliminować zagrożenie z małej odległości. Każda inna metoda może nam ściągnąć na głowę kłopoty.

KULĄ MIĘDZY OCZY

Powraca również bullet cam, czyli kamera śledząca pocisk, ale słabo to wygląda, oj słabo. Głowy pękają jak przejrzałe arbuzy, zawsze w ten sam, mało widowiskowy sposób. Ciała przy postrzale również zachowują się jak manekiny, każąc upatrywać źródeł animacji i fizyki w pierwszej odsłonie cyklu. Przy rentgenowskich prześwietleniach konkurencji, które pokazują, jak kule kruszą kości i wewnętrzne organy, rozwiązanie ze Snipera wygląda jak odpustowy pierścionek na tle klejnotów koronnych. Na szczęście można wyłączyć tę opcję; gwarantuję, że wiele nie stracicie.

Hitman dla ubogich?

Część pierwsza stawiała na półotwarte mapy, choć wolność była iluzoryczna, druga celowała w korytarzowego shootera, trzecia z kolei uparła się na piaskownicę z pojazdami wzorowaną na marce Far Cry. Gdzie na tej sinusoidzie znajdziemy Kontrakty? Na pierwszy rzut oka gra może się wydawać snajperskim odpowiednikiem Hitmana. Wszak jesteśmy cynglem na zlecenie i dostajemy szereg całkiem sporych, otwartych przestrzeni, które w teorii dają mnóstwo sposobów na wykonanie zlecenia. To jednak porównanie na wyrost, bo niewiarygodnej złożoności i autentycznie oryginalnych sposobów eliminacji celu, które cechowały tytuły IO Interactive, darmo tu szukać.

Pod względem konstrukcyjnym grze najbliżej do ostatnich odsłon Sniper Elite. Każda plansza to minisandbox (na tyle duży, że na mapach znajdziemy nawet punkty szybkiej podróży), po którym poruszamy się dość swobodnie, podchodząc do wytycznych wedle własnego uznania i odhaczając punkty na liście w dowolnej kolejności. Zawsze też możemy wrócić na dany obszar w późniejszym czasie i podejść do zaliczonych już kontraktów od nowa, testując nowe drogi bądź sposoby eliminacji celu. Ma to o tyle sens, że za każdy ukończony temat zleceniodawca sowicie nagradza nas forsą, ta zaś ma w tej odsłonie niebagatelne znaczenie. Oprócz zadań fabularnych na każdej mapie znajdziemy też niebezpiecznych najemników do odstrzelenia, listę opcjonalnych wyzwań (zabij kilku wrogów jednym wybuchem, wykonaj główne zlecenie w określonym czasie etc.) oraz szereg przedmiotów kolekcjonerskich do zebrania. Oczywiście one również wiążą się z nagrodą pieniężną.

Jak zostałem gadżeciarzem

Między misjami możemy kupić uzbrojenie i wyposażenie. Oprócz nieodzownej snajperki na misję zabieramy broń dodatkową (karabiny maszynowe, strzelby) i boczną (wszelkiej maści pistolety). Każdą spluwę określa szereg parametrów, takich jak obrażenia, szybkostrzelność, kompensacja odrzutu czy redukcja hałasu – na wszystkie te czynniki możemy wpływać, wymieniając rozmaite elementy w oknie modyfikacji (za gotówkę, rzecz jasna). W podręcznym ekwipunku znalazło się również miejsce dla granatów (odłamkowe, błyskowe, dymne, EMP), min i ładunków wybuchowych, pułapek wabiących, noży do rzucania oraz apteczek.

Kapuchę inwestujemy także w umiejętności specjalne. Te podzielono na kilka kategorii – mogą dotyczyć maski, stroju, urządzeń wsparcia (drona i zdalnej wieżyczki) oraz gadżetów. Do każdej z powyższych przypisano trzy ścieżki talentów, jest więc w czym wybierać, a szybciej regenerująca się wytrzymałość, dodatkowa warstwa pancerza czy głębsze kieszenie zawsze się przydadzą.

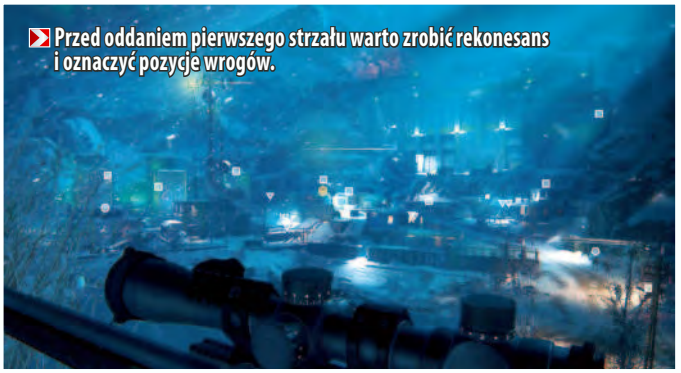
Wspomniana maska to najbardziej zaawansowana technologicznie część naszego wyposażenia – oprócz stałego kontaktu z naszym łącznikiem, zapewnia szereg ułatwień i wzmocnień na placu boju. Za jej pomocą możemy przeskanować otoczenie (by przykładowo wykryć ukryte pułapki lub podświetlić słabe punkty pojazdów), przechwycić komunikaty radiowe wroga, a w nocnych misjach wspomóc się wbudowanym termowizorem. To oczywiście tylko część ułatwień, ale wszystkie kosztują. Trzeba dodać, że kasę znajdziemy nawet przy poległych wrogach, warto więc przeszukiwać ciała nie tylko dla podratowania uszczuplonych zapasów.

Rodzaje amunicji do karabinów snajperskich to też istny róg obfitości. Oprócz standardowych mamy pociski wabiące (zwracają uwagę celu na miejsce trafienia), oznaczające (pozwalają oznaczać schowanych za murem), wybuchowe, przebijające (idealne na wrogów zasłoniętych jakąś przeszkodą), EPM (dezaktywują urządzenia elektroniczne) oraz cudo zwane pociskami »

Seria wciąż eksperymentuje, ale wykłada się na rzeczach podstawowych.

W POPRZEDNICH ODCINKACH...

Z każdą kolejną odsłoną rodzima marka szukała nowej recepty na sukces. Część pierwsza mamiła rozległymi plenerami, ale kampania dość kurczowo trzymała nas w fabularnych ryzach, całość z kolei rozłaziła się w szwach przez skopane fragmenty skradankowe i kompletnie niekonsekwentną SI. W części drugiej twórcy zmienili silnik (z Chrome 4 na CryEngine 3) i postawili na jeszcze bardziej liniową kampanię. Wszechobecne skrypty, traktowanie gracza jak idioty i scenariusz, który pękał w jedno popołudnie, sprawiły, że gra zebrała srogie baty. „Trójkę" położyły przede wszystkim zbyt wysokie ambicje autorów. Chcąc przenieść snajperskie doświadczenie do otwartego świata, rozcieńczono rozgrywkę, naszpikowano ją błędami, a i sam świat okazał się w najlepszym razie ledwie poprawny.



Przed oddaniem pierwszego strzału warto zrobić rekonesans i oznaczyć pozycje wrogów.

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 5

AUDIO 7

- + solidnie zaprojektowane mapy, pozwalające na sporą swobodę
- + fabuła jest pretekstowa, ale z ciekawym tłem politycznym
- + system rozwoju sprawia, że jest na co wydawać zarobiony szmal
- + spory wybór uzbrojenia, typów amunicji, gadżetów etc.
- + usprawniony system strzelania z karabinów snajperskich
- − bardzo nierówna, a momentami szpetna grafika
- − SI jest nadal zero-jedynkowa
- − beznadziejny bullet cam
- − sporo idiotycznych, niepotrzebnych błędów
- − nie, ale serio – to ma być CryEngine?!?

DARPA, które pozwalają kompletnie ignorować czynniki zewnętrze, trafiają bowiem zawsze w punkt.

Co tygryski lubią najbardziej

W spadku po ostatniej odsłonie **ostały się wstawki wspinaczkowe**. Możemy korzystać z rozmaitych ustępów skalnych, wdrapywać się na niektóre półki czy obiekty oraz używać rozwieszonych tu i ówdzie lin. Dzięki temu mapy okazują się całkiem praktycznie zaprojektowane, bo mnóstwo tu alternatywnych przejść i skrótów, a na teren wrogiej bazy czy do konkretnego budynku prowadzi na ogół więcej niż jedna droga.

Przed przystąpieniem do eliminacji zwyczajowo warto gdzieś przykucnąć i zrobić zwiad. Z pomocą lornetki (to jeden z trybów maski) oznaczymy wroga, mogąc tym samym na śledzić jego pozycję, oraz – co w sumie najważniejsze – uzyskamy informację, w jakiej odległości się od nas znajduje. Większość strzałów oddajemy bowiem na dystansie w przedziale 100-300 metrów, a na lot kuli wpływa między innymi siła i kierunek wiatru. Względem poprzednich odsłon **system strzelania z karabinów wyborowych trochę zmodyfikowano** – po ustawieniu podwyższenia lunety wystarczy sugerować się wykresem krzywej SDC (system dynamicznego celowania), który na bieżąco pokazuje, jak odległość i warunki atmosferyczne wpłyną na trajektorię pocisku. W praniu spisuje się to całkiem nieźle – z jednej strony wydaje się dość intuicyjne, jeśli już rozgryziemy mechanikę i nauczymy się zwracać uwagę na to, co inne gry zwyczajnie pomijają, a z drugiej nie da się strzelać na pałę, by wygrać. Do każdego przyczółku osadzonego armią ludzi trzeba się przygotować i podejść z rozwagą. Pośpiech zgubi tu każdego, mimo wrogów cierpiących momentami na ślepotę bądź pomroczność jasną.

Na Zachodzie bez zmian

Ano właśnie. Od samego początku piętą achillesową serii była bardzo nierówna inteligencja przeciwników i nic się w tej materii nie zmieniło. Wrogowie różnią się głównie klasą pancerza i uzbrojeniem (oprócz zwykłych piechurów mamy sierżantów, szturmowców, strzelców wyborowych i ciężkozbrojnych), ale bez względu na wyposażenie wszystkich cechuje zero-jedynkowa SI – to ameby z laserowym namierzaniem w oczach. Czasem gość nie zauważył mnie, stojąc dwa metry obok, i to tuż po tym, jak sprzątnąłem jego kompana, a chwilę później inny typ kroił mnie z dowolnej odległości, strzelając z karabinu maszynowego. Nieważne, że była noc, dałem w długą i przykucnąłem w krzakach, jak mnie raz dojrzał, to amen – zdawał się widzieć w ciemnościach i przez ściany.

Kontrakty wypadły lepiej od „trójki".

Znalazło się niestety sporo innych babolii, mniej lub bardziej rażących. Brak tłumaczenia dla jakiegoś opisu w menusach to akurat detal, gorzej z ciałami zastygłymi w powietrzu, bohaterem, który utknął mi w wąskim przejściu i za diabła nie dało się nic zrobić (pozostało wrócić do wcześniejszego zapisu), bądź błędami z wyświetlaniem ekwipunku (mimo że na misję zabrałem apteczki, nie mogłem ich później użyć, nawet tych podniesionych na pobojowisku). Chcę wierzyć, że wersja premierowa nie będzie miała aż tylu problemów, ale opisuję stan zastany, w momencie zaś, gdy piszę te słowa (nieco ponad dwa tygodnie przed godziną „zero"), grze przydałby się dodatkowy czas na szlify.

Ktoś widział CryEngine?

Kontrakty wyglądają przeciętnie, a miejscami wręcz szpetnie. Mówię całkiem serio. **To jedna z brzydszych produkcji na CryEngine**; grałem na ustawieniach maksymalnych, nie dowierzając, jak słabo może prezentować się grafika wspierana przez tak potężne narzędzie. Przez większość czasu podziwiamy sterty paskudnie oteksturowanego lodu. Modele postaci są ledwie poprawne, budynki, do których mamy dostęp, zlepiono z szeregu nieciekawych klocków, a wszelkie efekty związane z ogniem to czysty koszmar. Wystarczy strzelić w beczkę, by uruchomić wehikuł czasu do ery PS2. Niby mówiło się, że budżet tej odsłony ma być sensowniej skrojony, czytaj: będzie taniej i biedniej. Z drugiej jednak nie jest to przecież pierwszy kontakt ekipy z tym silnikiem. Trafiają się też niedbalstwa innej natury, elementy źle wykończone lub niewykończone w ogóle (patrz ramka: Budżetowość mocno).

Kiedy już jednak przymknąłem oko na niedzisiejszą oprawę, a gra od kwadransa nie zdołała mnie wkurzyć irytującym błędem, gdy wziąłem w nawias dziwnie reagujących przeciwników i udało mi się przemknąć niezauważonym obok jakiejś grupki, by chwilę później zaliczyć kilka czystych headshotów, wtedy, przyznam ze wstydem, **całkiem nieźle się bawiłem. Sporo tu zawartości i rzeczy do odblokowania, a od strony konstrukcyjnej mapy naprawdę mogą się podobać**, więc przy odrobinie samozaparcia można przy niej spędzić mnóstwo czasu. Ciągle jednak z tyłu głowy tłukła się myśl, że seria wciąż szuka pomysłu na siebie i eksperymentuje, a wykłada się na rzeczach podstawowych. Kontrakty wypadły mimo wszystko lepiej od „trójki", ale zakładam, że to był plan minimum. Tylko czy to dziś wystarczy? |CDA|

BUDŻETOWOŚĆ MOCNO

Lina zawieszona w próżni. Jak niby mam po niej zjechać?

A to jej drugi koniec. Cudowne wykończenie, aż się przypominają czasy kioskowych wydawnictw, które dawne City Interactive klepało w ilościach hurtowych.

PEGI ?

PRODUCENT: TWIRLBOUND
CENA: 80 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10 64-BIT, CPU INTEL QUAD CORE 3,2 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660

DYPLOMACJA • OTWARTY ŚWIAT • TROCHĘ SOULSLIKE

PINE

Truje krokodyle: **Ninho**

Pine to kolejny przykład gry niezależnej, której twórców przerosły ambicje. Zamiast doskonałej przygody dostajemy więc głównie zmarnowany potencjał.

Walka bywa przyjemna, częściej jest toporna.

Piesze wędrówki są najlepsze.

Przy tym jednak wciąż niezłą grę. Deweloperom udało się bowiem zrealizować wystarczająco dużo założeń, by kilkunastu godzin spędzonych w wykreowanym przez nich świecie nie można było uznać za czas stracony. Tym samym **daleki jestem od nazywania Pine porażką. Żal za tym, czym gra mogła być, jednak pozostaje.**

Wszędzie dobrze...

Albamare to świat, w którym ewolucja poszła nie po myśli ludzkości i nasz gatunek znajduje się bardzo nisko w łańcuchu pokarmowym. Nic więc dziwnego, że lud, do którego należy główny bohater Hue, mieszka na wzniesieniu odgrodzonym od reszty krainy. Nikt nie schodzi na niziny, Zewnętrze jest bardzo groźne. Problem w tym, że dom Hue zostaje zniszczony przez trzęsienie ziemi – wzgórza przestają być bezpiecznym miejscem. Chłopiec wyrusza więc w podróż na poszukiwanie nowego miejsca na świecie dla swoich pobratymców. A wraz z nim i my.

Był tu potencjał na świetną grę. Był.

Zawiązanie historii pozwoliło twórcom wykreować niebezpieczny świat, w którym niejednokrotnie najrozsądniejszym wyborem będzie ucieczka. Albamare zamieszkują (poza ludźmi) cztery rasy humanoidalnych zwierząt – krockersów (krokodyli), carablinów (łosi), fexeli (lisów) i gobbledewów (indyków). Walka z przedstawicielem dowolnej ze społeczności jest trudna, nawet w późniejszych etapach rozgrywki. **Brakuje w Pine poczucia rozwoju bohatera. Nie rośniemy w siłę, ale raczej uczymy się systemu walki.**

Ta sztuka do najłatwiejszych nie należy – tak ze względu na wspomnianą wytrzymałość przeciwników, jak i niedopracowanie tego elementu rozgrywki. Walka jest mocno soulslike'owa, atakujemy więc krótkimi seriami i odskakujemy, gdy wróg sygnalizuje jedną ze swoich szarż. Wyczucie odpowiedniego momentu jest o tyle ważne, że większości nie można zablokować. Głównym problemem podczas potyczek jest niestety źle zaprojektowany system blokowania kamery na jednym celu. Do tego dochodzi popsuta detekcja obiektów, co sprawia, że podczas wykonywania własnej kombinacji (często zakończonej ładnym atakiem w slow motion) możemy przeniknąć przez wroga i nadziać się na kontrę. Problem tylko się pogłębia, gdy przychodzi nam mierzyć się z dwoma, trzema przeciwnikami naraz, co jest wcale nierzadkie w późniejszych etapach gry.

...byle poza domem

Ze wspomnianymi plemionami wiąże się system reputacji. Z każdą rasą możemy zawiązać stosunki dyplomatyczne – początkowo ofiarowując przedmioty do skrzyni na dary, później także wykonując zadania dla konkretnej frakcji. Problem w tym, że niezależnie od naszych poczynań, plemiona zawiązują sojusze i prowadzą wojny między sobą. W związku z tym pomoc jednym najczęściej powoduje pogorszenie stosunków z innymi. Na papierze brzmi świetnie – delikatne manewrowanie pomiędzy stronnictwami, pociąganie za sznurki i poszukiwanie w świecie polityki miejsca dla siebie. W praktyce system ten rozłazi się w szwach. Problemem okazuje się sztywna, niedostosowująca się do naszych poczynań fabuła. Powiedzmy, że po godzinie owocnej współpracy w końcu zaprzyjaźnimy się z krockersami. Gra nic sobie z tego nie robi i w każdej chwili może nam zlecić zatrucie całego plemienia zepsutym mięsem, by udobruchać inną rasę. To rujnuje wrażenie uczestniczenia w żyjącym ekosystemie i sprawia, że odechciewa się dalszej zabawy w dyplomację.

Szkoda, że muszę tyle narzekać, bo **deweloperzy przygotowali naprawę ładny otwarty świat**. Wprawdzie mały, ale zwarty i pełny życia. Do tego dochodzi świetne udźwiękowienie, przyjemna, nietypowa szata graficzna i... pozostające po napisach końcowych poczucie niedosytu. Mogło być dużo, dużo lepiej. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 8

+ świetny soundtrack
+ ładnie wygląda
+ mały, zwarty otwarty świat z żyjącym i reagującym na zachowanie gracza ekosystemem
+ system dyplomacji jest przyjemny...

− ...póki fabuła nie sprawia, że traci całkowicie sens
− grze brakuje szlifu
− walka jest bardzo toporna i niezdarna
− mało odkrywcza fabuła

PEGI 18

PRODUCENT: OBSIDIAN ENTERTAINMENT
CENA: 250 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WINDOWS 7/8/10, CORE I3-3225/ PHENOM II X6 1100T, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 650/RADEON HD 7850

RPG • FPS • FALLOUT W KOSMOSIE

THE OUTER WORLDS

Latające cyferki można sobie wyłączyć, jeśli komuś przeszkadzają.

Tępi kosmiczne korposzczury (ale czasem też je dokarmia): **Cursian**

Jak na dzieło tak dużego studia jak Obsidian, The Outer Worlds cieszyło się przed premierą umiarkowanym zainteresowaniem. Zakładam, że to kwestia nietypowego świata niedającego się jednoznacznie sklasyfikować w ramach jednego z utartych kanonów. Tymczasem ów świat, choć niepozbawiony skaz, okazał się jedną z największych zalet.

Założę się, że spora grupa graczy nie zgodzi się z powyższym stwierdzeniem, bo woleliby, żeby twórcy opowiedzieli się po którejś ze stron i zdecydowali się na typową space operę, cyberpunk czy post-apokalipsę, zamiast łączyć ich elementy.

Przez gwiazdy do trudów

W przedstawionej w grze wizji przyszłości podbój nowych planet spowszedniał na tyle, że za zakładanie kosmicznych kolonii wzięły się nawet prywatne firmy. Jednym z tego typu miejsc jest Arkadia. Główny bohater (lub bohaterka) najwyraźniej nigdy nie szukał roboty na Ziemi, bo łyknął te dyrdymały jak młody pelikan i dał się zaprosić na kosmiczną łajbę o wymownej nazwie Nadzieja. Jak przystało na nieodrodne dziecię swego statku matki, nie miał też specjalnych oporów przez zahibernowaniem się na dziesięć lat niezbędnych do dotarcia na miejsce. Sęk w tym, że kiedy on słodko śnił o przyszłej chwale, jakiś ważniak na górze zadecydował o cięciu kosztów i restrukturyzacji. W efekcie Nadzieja została zatrzymana tuż przed dokowaniem i zepchnięta na boczny tor. Z czasem o kosmicznych mrożonkach zupełnie zapomniano. Opowieść najpewniej skończyłaby się w tym miejscu, gdyby kilkadziesiąt lat później jakiś zwichrowany profesorek nie wtargnął na pokład na poły legendarnej już jednostki i nie zapakował bohatera na pokład kapsuły ratowniczej, by chwilę później wystrzelić go w kierunku powierzchni. Po co? To miał zdradzić wskazany kontakt, ale tak się nieszczęśliwe złożyło, że zmarło mu się w dość komicznych okolicznościach. Niedoszły rekin biznesu całą zagadkę musi więc rozwiązać na własną rękę.

Praca, praca!

O sile The Outer Worlds stanowi nie tyle główny wątek fabularny (taki sobie, szczerze mówiąc, zwłaszcza z uwagi na słabo zarysowane czarne charaktery), ile jego otoczka. Gra jest komentarzem na temat współczesności, w której praca i kariera coraz częściej stanowią dla ludzi jedyny sens życia. Co prawda podchodzi do tematu dość powierzchownie, ale nie jest na szczęście łopatologicznym umoralniaczem, bo całość

Czuć ducha nowych Falloutów, ale nie zabrakło też zmian.

Rozumiem to stanowisko, ale siedząc przed komputerem dzień w dzień od przeszło dwudziestu lat, mam coraz bardziej dość klepania tych samych motywów i z ochotą wyglądam gier próbujących wytyczać nowe szlaki i niebędących przy tym drobnicą. Uniwersum The Outer Worlds nie wstrząsnęło mną może do głębi, ale przynajmniej szczerze zainteresowało, a to już całkiem sporo.

Korporacyjni marketingowcy wykreowali ją na świat ideał: azyl dla wyjątkowo uzdolnionych, w którym nie ma miejsca na żadne machlojki, a zasady są jasne i przejrzyste – im bardziej się starasz, tym więcej możesz osiągnąć. Szklany sufit nie istnieje, więc jeśli tylko dasz z siebie wszystko, bez trudu awansujesz od pucybuta do milionera.

Pstryczek

Choć początkowo The Outer Worlds jest tylko na PS4, XBO i PC (w tym ostatnim przypadku przez rok wyłącznie w sklepach Epica i Microsoftu oraz w Xbox Game Pass), w przyszłości planowana jest też wersja na Switcha. W chwili oddawania tego numeru do druku nie wiadomo jednak jeszcze, kiedy trafi do sklepów.

Reklam jak w polskim mieście.

podano w przerysowanej, skrzącej się od czarnego humoru formie.

Kiedy zaraz na początku zapytałem pewnego gościa o to, czy w okolicy rzeczywiście są kanibale, usłyszałem, że jest nawet gorzej. Grasują tam BEZROBOTNI – leniwe szumowiny, łamiące najświętsze tabu nowego wspaniałego świata. Na jego usprawiedliwienie dodam, że wywodzi się ze społeczeństwa, w którym śmierć w godzinach pracy uważa się za coś niestosownego, a samobójstwo za zbrodnię wiążącą się z uszkodzeniem swojego ciała, czyli własności firmy. Wzorem cnót jest z kolei człowiek z uśmiechem na ustach wykonujący odmóżdżającą, kiepsko płatną robotę, nawet jeśli jest ona całkowicie pozbawiona sensu. Niczyich protestów nie wzbudza też reglamentowanie leków i przyznawanie ich wyłącznie odpowiednio produktywnym osobom. Nie radzisz sobie, bo zatrudniono cię na stanowisku nieodpowiadającemu twoim kwalifikacjom, a przeniesienie lub awans to tylko teoria? Masz pecha, zbieraj się do piachu. Pamiętaj tylko wcześniej opłacić grabarza, by nie narażać korporacji na straty.

Jeśli w twojej głowie pojawiła się właśnie wizja gry będącej ciągiem głupkowatych gagów, uspokajam – to nie tak. **Całość ma jak najbardziej ponury charakter, a wszystkie dowcipasy to śmiech przez łzy.** Wszędzie pełno nieszczęśliwych, niespełnionych ludzi, żyjących w fasadowym świecie, z którego nie potrafią się wyrwać. Ci, którzy próbują, z reguły marnie kończą, bo z miejsca stają się celem potężnej Rady. Choć jej członkowie nie mają kompetencji, by utrzymać w całości rozpadającą się kolonię i skutecznie zwalczać zbierające coraz większe żniwo choroby i głód, to świetnie radzą sobie z tłamszeniem niepokornych. Z drugiej strony ich przeciwnicy – wszelkiej maści rewolucjoniści – nie są wcale lepsi. **Idealna produkcja na małe dołowanko po robocie w korpo.**

Valut Boy w kosmosie

Pod względem rozgrywki nad The Outer Worlds unosi się duch nowoczesnych Falloutów, co niespecjalnie dziwi, bo w przeszłości Obsidian pracował przecież nad New Vegas. Najsilniej przejawia się on we wszechobecnym retrofuturyzmie. Plączące się gdzieniegdzie roboty o zwalistych kształtach, charakterystyczne komputery z monochromatycznymi monitorami – każdy, kto kiedykolwiek postawił stopę na wirtualnej Pustyni Mojave, bez trudu wyłapie masę nawiązań.

„Falloutowość" czuć także w kwestiach fabularnych. Chodzi nie tylko o wspominany wcześniej czarny humor i fatalizm, ale też wagę podejmowanych w trakcie zabawy decyzji. Działania bohatera niejednokrotnie postawią życie mieszkańców Arkadii na głowie, a czasem wpłyną na losy całych społeczności. Pamiętasz Megatonę z Fallouta 3? Cóż, tutaj nie jest może aż tak spektakularnie, ale swoje piętno na mapie można jednak odcisnąć. Nie muszę też chyba zaznaczać, że do danego rezultatu da się dojść na różne sposoby. W grę wchodzi nawet zabijanie kluczowych osób.

Niestety nowa produkcja Obsidianu odziedziczyła po słynnych przodkach również cechę niepożądaną, a mianowicie nienachalną urodę. Nie piszę „szpetotę", bo nie jest aż tak źle, ale niezbyt szczegółowe modele postaci i obiektów oraz dość toporne animacje z pewnością zakłują w oczy co

No dobra, gdzie ja podziałem ten przeklęty pierścień...

Nowy, lepszy V.A.T.S. w całej okazałości. Rozmazanie to efekt graficzny, nie błąd drukarski – w grze wygląda lepiej.

wrażliwszych. Sytuację ratuje w pewnym stopniu dość ciekawy kierunek artystyczny – choć gołym okiem widać niedoskonałości, sam styl lokacji może się podobać.

Nie wszystko naraz!

W największym stopniu The Outer Worlds od Falloutów odróżnia konstrukcja świata. **Nie ma tu jednej wielkiej mapy, jest wiele mniejszych lokacji o półotwartym charakterze.** Formalnie są to planety i im podobne, ale ze względu na ograniczone rozmiary lepiej myśleć o nich jak o dzielnicach, po których można się swobodnie kręcić. Osobiście wolę takie podejście, bo gwarantuje większe urozmaicenie krajobrazów i nie onieśmiela niekończącymi się połaciami pustego terenu. Ponadto wszędzie jest bliżej, a i na czysto psychologicznym poziomie człowiek ma większą ochotę zaglądać w każdy kąt – mniejsze kawałki po prostu łatwiej łyknąć.

Krok wstecz względem Fallouta 4. W tym dobrym sensie.

To o tyle ważne, że The Outer Worlds **jest jedną z tych gier, w których ciekawość popłaca**. Nawet jeśli jakaś budowla czy jaskinia nie jest powiązana z żadnym zadaniem, warto do nich zajrzeć, bo z dużym prawdopodobieństwem kryją skarby, tajemnice czy strzępki informacji o świecie. Wszystko to ma naturalny charakter, bo darowano sobie znaki zapytania i im podobne: albo dojrzysz coś samodzielnie, albo zwyczajnie przegapisz. Zwykle w poszukiwaniu podobnych miejsc nie trzeba przy tym udawać się szczególnie daleko, bo leżą blisko tras, które prędzej czy później i tak przemierzysz.

Błędy lekarskie są spoko

Nie wiem jak tobie, ale mnie we współczesnych Falloutach najbardziej przeszkadzało strzelanie. Wydawało się drewniane, nieprecyzyjne i doczepione na siłę. W efekcie zamiast się z nim męczyć, niemal zawsze korzystałem z V.A.T.S.-a i zdawałem się na autocelowanie w kończyny. Mało to było pociągające, a już na pewno przerażliwe bezmyślne. Szczęśliwie w The Outer Worlds sprawy mają się lepiej. Liczba pukawek jest mocno ograniczona, ale w większości są przyjemne w obsłudze, celuje się łatwiej, wrogowie zaś przestali być gąbkami na pociski. Nie obraziłbym się jednak, gdyby nieco lepiej oddano efekt odrzutu, bo ciężkie karabiny maszynowe, granatniki i im podobne kopią trochę za słabo jak na swoje rozmiary.

Skoro już o tym mowa, wspominany **V.A.T.S. poszedł w odstawkę i zastąpił go klasyczny bullet time**. Po jego użyciu czas nie zatrzymuje się całkowicie, ale znacząco zwalnia i daje okazję do wymierzenia w witalne organy przeciwników. Różnica jest taka, że bohater nie jest ograniczony do konkretnego gagatka i jeśli tylko będzie wystarczająco szybki, na jednym pasku (regenerującym się automatycznie) bez trudu wystrzela cały oddział. To rozwiązanie jest znacznie płynniejsze i wymaga większego zaangażowania, bo celować trzeba samodzielnie. Oficjalnie można się więc pożegnać z wybijaniem wielkich mutasów i jednoczesnym odpisywaniem na SMS-y.

Żeby nie było zbyt różowo, muszę wspomnieć o AI przeciwników. Wygląda na to, że moje obawy się sprawdzą i ludzkość faktycznie będzie durniała z każdym kolejnym rokiem. W przedstawionej w grze przyszłości doszło do tego, że **banda doświadczonych zabijaków nie ma najmniejszego problemu z gromadnym wybieganiem zza rogu prosto pod lufę**, mimo że usypany z trupów wał stanowi dość wymowną wskazówkę co do sensowności tej idei. Próżno też liczyć, że ktoś wysili makówkę na tyle, by zaatakować z drugiej strony. F.E.A.R. pokazał, że podobne „cuda" są jak najbardziej możliwe, więc mam prawo czuć się nieco zawiedziony. Jasne, miał łatwiej, bo był korytarzówką, ale na bogów, minęło już czternaście lat! Może by tak część

uzyskanej od tamtej pory mocy obliczeniowej wykorzystać na ten aspekt, a nie kolejne wodotryski, animowanie włosów w nosie i wrzucanie pierdyliarda obiektów na skraj pola widzenia? Tym bardziej że tutaj nie zrobiono nawet tego...

Nauczanie blokowe

Nie byłbym sobą, gdybym pisząc o erpegu, pominął kwestię rozwoju postaci. Na początku trzeba ustalić zestaw podstawowych atrybutów w rodzaju siły, zręczności czy inteligencji. Wpływają one na wszystkie aspekty zabawy i nie można ich później zmienić, więc zalecam rozwagę. Przy awansie na kolejne poziomy można za to rozdysponowywać punkty umiejętności. Do pewnego momentu rozwija się je blokowo – przyznając jedno oczko w walkę dystansową, nauczysz się obsługi broni długiej, pistoletów i ciężkiego sprzętu. Ścisła specjalizacja zaczyna się dopiero od 50 punktów wzwyż (maksymalna wartość to 100). Uważam, że to świetnie rozwiązanie, bo eliminuje sytuacje, w których, będąc mistrzem karabinu, nie masz bladego pojęcia, którą stroną trzyma się rewolwer.

Zdolności przydają się nie tylko w walce, ale też poza nią. Standardowo: wygadani nakłonią strażników, by odwrócili wzrok, sprytni przekradną się za ich plecami, a zręczni lub inteligentni znajdą sobie alternatywną drogę, wyłamując zamki bądź hakując komputery. Dwie ostatnie czynności nie wymagają przy tym zaliczania wkurzających minigier, za co będę twórcom wdzięczny do grobowej deski.

Co dwa poziomy przyzwane są też atuty w postaci użytecznych, lecz niezbyt ciekawych bonusów do statystyk. Trochę lepiej wypada system wad. W trakcie gry bohater może nabawić się rozmaitych urazów psychicznych bądź fizycznych, mających zarówno dobre, jak i złe strony. W moim przypadku starcie ze zmutowanymi modliszkami sprawiło, że w ich „towarzystwie" stawałem się mniej zręczny i celny, ale w nagrodę otrzymałem bonusowy atut. Niechętni tego typu transakcjom wiązanym nie muszą wcale akceptować proponowanej cechy i mogą bawić się po staremu.

Z takimi kumplami choćby i w kosmos

The Outer Worlds proponuje zróżnicowany zestaw w większości całkiem ciekawych towarzyszy. Do Morrigan, Minsca czy Czerwonego Księcia troszeczkę zabrakło, ale gawędzenie z nimi sprawiło mi sporą frajdę i wzbudziło skojarzenia z grami BioWare. Polecam zwrócić uwagę na przykład na pewną panią doktor. Ma dziewczyna łeb na karku i sensownie patrzy na życie. Czarną owcą w rodzinie jest z kolei pewien popychacz skrzyń, który ma mniej charakteru niż futurystyczny odkurzacz (zagracie, zrozumiecie). Każda postać oferuje zadania lojalnościowe, lecz, co ciekawe, **zabrakło romansów**. Jak dla mnie mała strata, bo niewielu grom udało się podejść do nich na poziomie nieurągającym inteligencji odbiorcy. Aha: kompanom można zmieniać ekwipunek i w pewnym stopniu decydować o kierunku ich rozwoju.

Mimo letniego wątku głównego, średniawej grafiki i potykających się o własne nogi przeciwników **The Outer Worlds jest interesującą propozycją dla fanów erpegów**. Mam oczywiście świadomość, że poza GreedFallem i zachwalanym, ale nietestowanym jeszcze przeze mnie Disco Elysium, Obsidian nie miał w tym roku poważnej konkurencji, ale rzecz naprawdę może się podobać. **Nie twierdzę oczywiście, że świat zapamięta ją na lata, ale tu i teraz warto dać jej szansę**, bo tragikomiczny klimat, wyraziste postacie oraz ponadprzeciętne, zabawne dialogi robią robotę. Jeśli nie możesz żyć bez Steama, zagranie za rok też jeszcze powinno mieć sens, zwłaszcza że zanim ograsz Cyberpunka, Bloodlines 2 i Wasteland 3, doczekasz zapewne jakiejś obniżki. W takich okolicznościach nie tylko można, ale nawet trzeba. |CDA|

PS Pod koniec gry natrafiłem na błąd, który nie pozwolił mi porozmawiać z ważnym gościem. Możliwe, że do czasu, gdy to czytasz, już to poprawiono, ale jeśli nie, mała podpowiedź: zastrzel go, nim wejdziesz do pokoju. Ominie cię pewnie soczysty dialog, ale gra nie wywali się do pulpitu i pozwoli przejść dalej.

Relacje z towarzyszami przywodzą na myśl gry BioWare.

Okiem Allora

OCENA 8

Wedle pierwszych recenzji internetowych, które pojawiły się w momencie premiery, to arcydzieło na miarę... no nie wiem, Mass Effecta? KotOR-a? Pierwszych Falloutów? Tymczasem to gra wprawdzie bardzo dobra, pełna smaczków, które docenią nie tylko pracownicy korpo, a do tego niemal pozbawiona błędów (tylko w jednym miejscu wychodziła mi do pulpitu, za to konsekwentnie). Tyle że do przełomu jej jeszcze bardzo daleko. Do tego to tytuł bardzo kompaktowy. Mapy przywodzą mi na myśl produkcje sprzed dziesięciu lat, a i samo The Outer Worlds skończyło się w momencie, w którym pomyślałem „o, będzie fajny zwrot akcji!".

Supertwardziel

Jeśli lubisz wyzwania, możesz zdecydować się na tryb Supernova, który znacząco wpływa na zasady gry. Oprócz tego, że przeciwnicy stają się wytrzymalsi, główny bohater musi dbać o sen, jedzenie i picie. Ponadto towarzysze mogą nieodwołalnie umrzeć, zapisywać można wyłącznie na własnym statku, a zużyte uzbrojenie i pancerz sprawują się jeszcze gorzej. O wiele więcej problemów nastręczy też przemieszczanie się po świecie, bo szybka podróż pozwala przenieść się wyłącznie na wspominaną przed chwilą łajbę.

Ruszaj w świat, kosmiczna mrożonko, przed tobą korporacyjne piekło.

OCENA 8

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

- + ciekawy, tragikomiczny świat
- + w większości interesujący towarzysze
- + ponadprzeciętne dialogi
- + strzela się przyjemniej niż w Falloucie
- + hakowanie i tym podobne bez minigier
- – główny wątek nie porywa, a najważniejszym przeciwnikom przydałoby się więcej charakteru
- – mogłaby być ładniejsza
- – wrogowie to matoły
- – przydałoby się więcej broni i pancerzy
- – relatywnie krótka

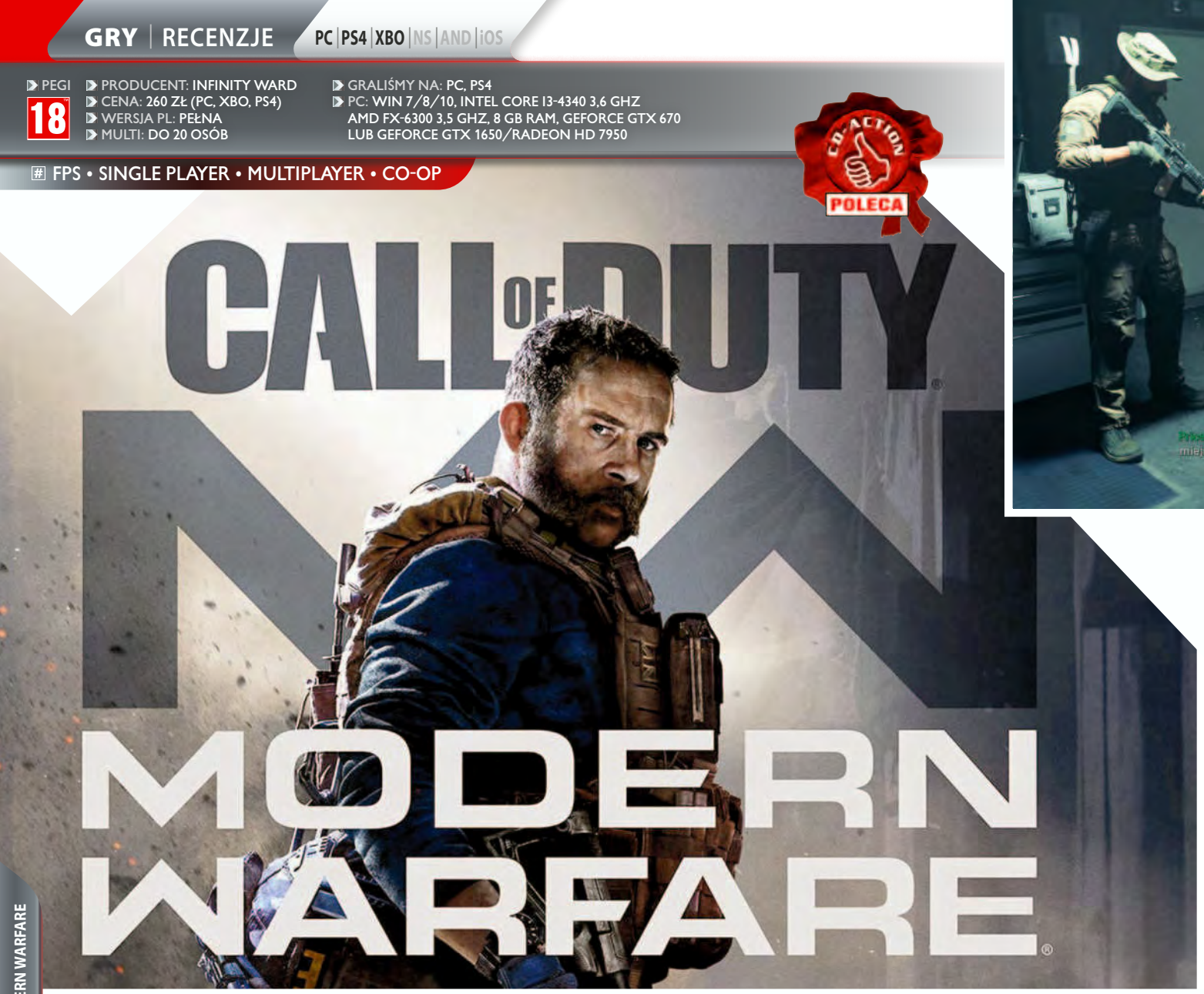
PEGI 18

PRODUCENT: INFINITY WARD
CENA: 260 ZŁ (PC, XBO, PS4)
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: DO 20 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC, PS4
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-4340 3,6 GHZ AMD FX-6300 3,5 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 670 LUB GEFORCE GTX 1650/RADEON HD 7950

FPS • SINGLE PLAYER • MULTIPLAYER • CO-OP

CO-ACTION POLECA



Wrócił do współczesności: **Krigore**

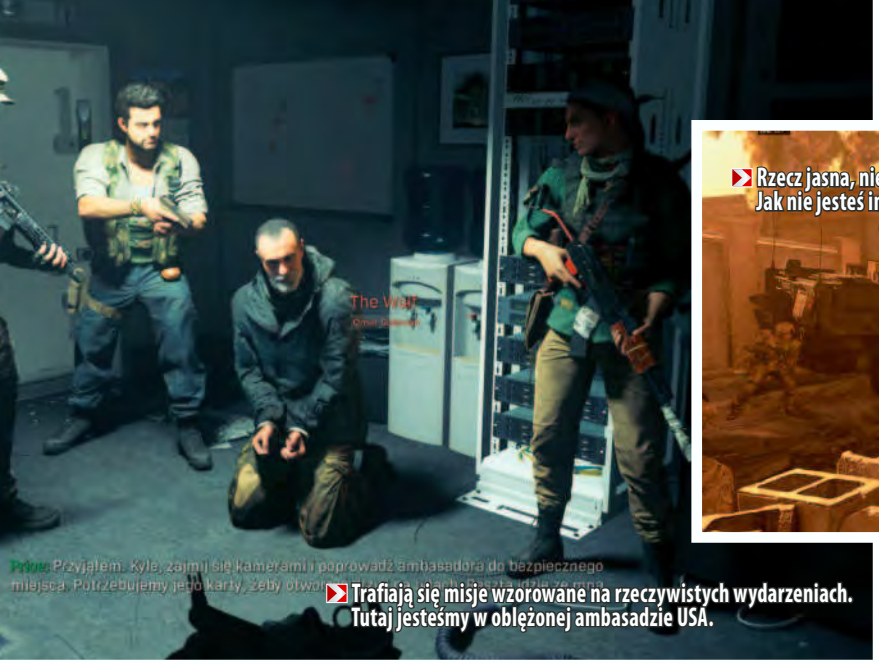
Przyzwyczaiłem się, że gdzieś pod koniec roku ogrywam sobie kolejne edycje Battlefielda i Call of Duty. Taki jesienny rytuał. W tym roku trafiła się jedynie nowa odsłona tej ostatniej serii – nie żałuję jednak w ogóle. Nowy Modern Warfare jest najbardziej battlefieldową grą w historii cyklu.

Patrząc przekrojowo na rozwój gier spod znaku Call of Duty, trudno nie zauważyć, że przez wszystkie te lata od premiery oryginalnego wydania Modern Warfare w 2007 roku Activision zapędziło się trochę w kozi róg. Było współczesne pole walki, były klimaty zimnowojenne, ba, eksplorowaliśmy nawet kosmos i wnętrza umysłów naszych żołnierzy. Innymi słowy, wydawca wyprztykał się do cna z fabularnych pestek. Nie dziwi zatem powrót do korzeni i znanych nam z wiadomości konfliktów. A z kim to dziś walczą dzielni Amerykanie? Ano z terrorystami. I Rosjanami, jak się okazuje. Również propagandowo – bo za pomocą jednej z misji w recenzowanej tu, już współczesnej edycji Modern Warfare gładko przypisano żołnierzom naszego wielkiego sąsiada zbrodnie wojenne popełnione właśnie przez Amerykanów. Najpierw jednak o fabule.

Piewcy wolności

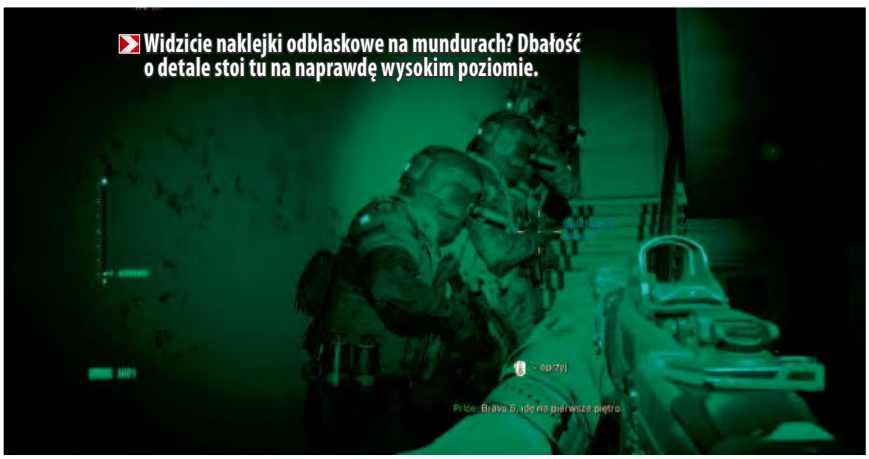
Współczesne wcielenie Modern Warfare z tym starym nie ma za wiele wspólnego. To zupełnie nowa historia, która w kilku miejscach nawiązuje do tego, co znamy z 2007 roku, pozostawiając mgliste wrażenie powinowactwa. Tu i ówdzie padnie znajome nazwisko, czasem usłyszymy przywołującą wspomnienia nazwę misji czy terenu walk, kiedy indziej okaże się, że pierwsze skrzypce w organizacji terrorystycznej przejął ktoś z rodziny wcześniej poznanego bandziora. Ogólnie **jednak to nieźle grająca na nostalgii świeżynka**, gdzie sprawnie połączono klocki wyciągnięte z pudełek o tak oczywistych nazwach jak „Libia", „Syria", „Kurdowie", „Al-Kaida", „Irak" czy „Zatoka Perska".

Mamy kilku bohaterów, z których na pierwszy plan wybija się kapitan Price – niby ten sam, a inny. To już – jeśli dobrze liczę – czwarta iteracja tej postaci na przestrzeni całej serii Call of Duty. W nowym MW jest on grany przez Barry'ego Sloane'a i wypada bardzo dobrze. Osobliwy zarost, charyzmatyczny styl bycia, brak strachu przed pobrudzeniem sobie rąk – ze wszystkich wypada on zdecydowanie najlepiej. Fabuła gry opiera się w dużej mierze na kontrastowym zestawieniu Price'a i pozostałych bohaterów: Garricka – członka brytyjskich antyterrorystów, Aleksa – agenta CIA, Karim – przywódczyni rebeliantów, i kilku innych, nieco mniej



Trafiają się misje wzorowane na rzeczywistych wydarzeniach. Tutaj jesteśmy w oblężonej ambasadzie USA.

Rzecz jasna, nie zabrakło reżyserki skryptami. Jak nie jesteś im posłuszny, to często giniesz.

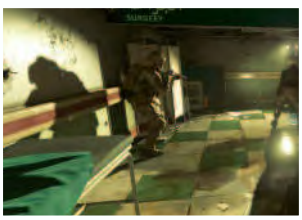


Widzicie naklejki odblaskowe na mundurach? Dbałość o detale stoi tu na naprawdę wysokim poziomie.

Ray tracing w Modern Warfare

Nowe Call of Duty jest jedną z nielicznych gier, które od początku obsługują śledzenie promieni. By zobaczyć tę technikę w akcji, trzeba mieć kartę graficzną Nvidii z rodziny RTX. Grę testowałem na układzie RTX 2080 Ti oraz procesorze Core i7-8700 – na tej konfiguracji gra z włączonym ray tracingiem była wyświetlana z ok. 100-120 kl./s w rozdzielczości 2560 x 1080 – a więc na typowej ultrapanoramie. Co ciekawe, wcale nie trzeba mieć najdroższej karty, by skorzystać z nowych możliwości śledzenia promieni światła. Nvidia deklaruje, że model 2060 wystarczy do Full HD, 2060, 2070 i 2080 w wersjach Super pozwolą grać w QHD, wspomniany 2080 Ti zaś – w 4K. We wszystkich tych przypadkach z wydajnością 60 kl./s i więcej dla wysokich detali wyświetlanej grafiki. No dobra, ale czy warto?

Ray tracing największe wrażenie robi w dwóch przypadkach: gdy jest noc, a my jesteśmy obstawieni różnymi źródłami światła, a także wtedy, kiedy mamy dookoła siebie różnego rodzaju lustrzane powierzchnie, jak choćby kałuże lub wypolerowany metal. Wówczas grę świateł, cieni i odbić widać najlepiej – to po prostu symulacja oświetlenia w czasie rzeczywistym. Rzućcie okiem na screena, zwracając uwagę na cienie żołnierzy i refleksy na wodzie pod ich nogami. W ruchu wygląda to świetnie: wystarczy zmienić pozycję, a wygląd sceny zmienia się zupełnie jak w rzeczywistości. W dzień niestety już tego tak nie widać. Czasami też zdarza się, że gra jakby gubiła rozdzielczość największych cieni i wówczas, gdy się przyjrzymy, widać na nich ziarno – najwyraźniej to sposób na zachowanie płynności w najbardziej obciążających scenach. Ogółem bez ray tracingu można żyć – ale jeśli już jest, stanowi bardzo miły dodatek.



istotnych, w tym Wilka, który występuje tu jako jeden z czarnych charakterów i prezentuje się zdecydowanie najgorzej. Mam wrażenie, że zabrakło tu kilku wyrazistych scen z jego udziałem.

Dziwi to tym bardziej, że **gra obfituje w mocne momenty, w pełni uzasadniające „osiemnastkę" w klasyfikacji PEGI**. Historia kręci się wokół ataków terrorystycznych i skradzionej broni chemicznej – niejednokrotnie jesteśmy świadkami śmierci zakładników, zbrodni wojennych czy wprost rzezi prowadzonej przez rosyjskie wojska. W pamięć zapada nieszczęśnik w jednym z budynków na Piccadilly Circus w Londynie czy egzekucja dziecka w ambasadzie USA – twórcy uciekli się tu co prawda do sztuczki, by nie pokazać tej sceny dosłownie, ale tak czy inaczej poczułem chłód na plecach.

Parę misji, co jest w sumie ciekawostką, zostało zainspirowanych wydarzeniami, które w rzeczywistości miały miejsce. To na pewno obrona przed szturmem na wspomnianą wyżej ambasadę czy misja przygotowana na podstawie ataku na siedzibę Bin Ladena. Zobaczymy też Autostradę śmierci – w naszej rzeczywistości usłaną wypalonymi wrakami pojazdów drogę między Irakiem a Kuwejtem, gdzie Amerykanie podczas wojny w Zatoce Perskiej przypuścili atak na uciekające wojska irackie oraz przemieszanych z nimi cywilów. Modern Warfare – choć ucieka od geograficznej precyzji – operuje tą samą nazwą i charakterystycznymi ujęciami, wskazując na Rosjan, jako odpowiedzialnych za tę masakrę. Chwilę wcześniej zresztą widzimy parę naprawdę mocnych scen z rosyjskimi żołnierzami. **Kampania w Modern Warfare przybiera więc silnie propagandowy wydźwięk, który jest po prostu nieprzyjemny i stanowi największą wadę gry**: zwyczajnie nieswojo się czułem, biorąc udział w tym wybielaniu Amerykanów. Wrażenie to jest tym mocniejsze, że – jak się okazuje pod koniec – to właśnie nie jankesi, tylko Brytyjczycy, są tu pokazani jako ci, którzy działają na granicy prawa. Kropką nad i w propagandowym kreowaniu wizerunku tych pierwszych jest zaś postawa agenta CIA – ale tu może oszczędzę wam spoilerów.

Równocześnie jednak trudno zaprzeczyć faktom: **kampania w Modern Warfare to sprawnie przedstawiona historia z drobnymi nawiązaniami do oryginalnego wydania Modern Warfare**. Całość dałoby się złożyć w ciekawy i efektowny film akcji z dobrze zarysowanymi postaciami i zróżnicowanymi, naprawdę mocnymi wydarzeniami. Równocześnie jednak – co nie wszystkim musi przeszkadzać – byłby to obraz opiewający cnoty Wuja Sama w sposób miejscami bezczelny. Cóż, historię piszą zwycięzcy, a kto ma media, ten ma władzę – o tym ostatnim zresztą powinniśmy akurat wiedzieć najlepiej. »

Zmieniono ciężar rozgrywki. Jest taktycznie i kampersko.

CALL OF DUTY: MOBILE

OCENA **8+**

Modern Warfare to niejedyna premiera serii Call of Duty w tym roku. Niedawno szturmem na rynek weszła wersja mobilna gry, gdzie możemy pograć sobie w sieci na smartfonie czy tablecie. To starcia dla maksymalnie 10 osób w przypadku standardowych meczów oraz dla setki ludzi w trybie battle royale. Gram od jakiegoś czasu i muszę przyznać – jestem pod wrażeniem. Gameplayowo to Call of Duty, jakie znam od lat. Standardowo sterowanie wygląda tak, że poruszamy się postacią i celujemy, starzał zaś pada, gdy postać wroga pojawi się w celowniku – bez obaw jednak, czas ten jest dobrany tak, że snajperzy wcale nie są tu bogami. W przypadku kampienia lepiej zresztą przejść na tryb manualny, w którym celujemy i strzelamy sami. Jest to związane nie tylko z czasem reakcji, ale również z faktem, że autoshot nie działa, gdy wróg kryje się np. za barierką lub balustradą, którą normalnie przestrzelilibyśmy bez problemu. W Mobile da się grać bez wydawania złotówki – po prostu wolniej levelujemy, a i dostajemy znacznie mniej nagród za postępy w grze. Jednak nawet pomimo tego ani razu nie poczułem pokusy, by skorzystać z mikrotransakcji. Mamy tu znane i lubiane tryby z „pełnego" CoD-a, ale cieszą również liczne aktywności poboczne, jak np. konkurs na najlepszego snajpera czy mecze, gdzie strzelamy się jedynie... rakietnicami. Moim zdaniem to świetna mobilna gra, a ze względu na niewielką długość starć – wprost wymarzona do komunikacji miejskiej.

PS Nie zdziwcie się, jeśli na początku będziecie w CoD: Mobile wymiatać – twórcy tak skonstruowali rozgrywkę, że pierwsze mecze, żeby się nie zrazić, gramy przeciwko botom.

Jest taktycznie

Duże zmiany pojawiły się w trybach sieciowych. Przede wszystkim: to już nie Call of Duty. To Battlefield! Serio, **nowe sieciowe Modern Warfare jest najbardziej battlefieldową odsłoną gry w historii**. Czuć to już w zwykłym deathmatchu. Jest do tego stopnia inaczej, że z początku nie wiedziałem, jak grać. Modern Warfare przestał być bezmyślną bieganiną: mapy są tu na tyle duże i pełne przejść między budynkami, korytarzy i pomieszczeń, że bez problemu wchłaniają wszystkich grających. Częstokroć podczas rozgrywki przez spory czas na otwartej przestrzeni nie widzimy nikogo – co w poprzednich odsłonach było nie do pomyślenia. Równocześnie, żeby zyskać przewagę, musimy korzystać z dodatkowego wyposażenia. Gra zyskała, bez wątpienia – tyle że kierunek, w którym poszła, niekoniecznie musi przypaść do gustu graczom przyzwyczajonym do bezustannej gonitwy. Mnie się podoba – tym bardziej że możemy też zagrać tryb wojny naziemnej.

To emocjonująca rozgrywka, w której spotykają się dwie konkurujące ze sobą serie: z Call of Duty mamy całą mechanikę broni, prowadzenia żołnierza i jego zachowania w polu walki, z kolei zasady zabawy i ogólny jej kształt do złudzenia przypomina podbój z serii Battlefield. Mamy tu większą niż w przypadku typowych dla serii mapę i pięć punktów, o które toczymy boje z drużyną przeciwną. Przejęcie kontroli nad każdym z nich sprawia, że nasz zespół dostaje na konto punkty zwycięstwa. Która drużyna zbierze ich wymaganą liczbę – wygrywa. To już konflikt na większą skalę, zdarzają się więc klincze, furiackie ataki lub desperackie obrony w pobliżu punktów kontrolnych, ba, możemy nawet gromić wroga transporterami opancerzonymi i respawnować się wśród kompanów. W tym trybie taktycznych starć jest jakby mniej – z drugiej jednak strony jak na dłoni widać, że wzrosła rola snajperów. Cóż, trzeba się nauczyć z tym żyć – to kolejna zmiana w balansie rozgrywki odczuwalna nie tylko w przypadku wojny naziemnej, ale i pozostałych trybów multiplayer.

Ciekawostką jest tryb nazwany po prostu „noktowizor". Przez problemy, które powodował z początku, został dodany dopiero w aktualizacji po premierze gry. To rozgrywka, gdzie gramy po ciemku, przy bardzo ograniczonym świetle, gracze zaś zaczynają zabawę z okularami noktowizyjnymi na głowie. TTK – choć trudno w to uwierzyć – jest jeszcze niższy, interfejs gracza zaś zredukowany do minimum. To typowe nocne strzelanie połączone z zaba-

W trybie ray tracingu światła i cienie prezentują się naprawdę dobrze.

Rosjanie są przedstawieni w najgorszym świetle. Przerzucono na nich nawet winę za masakrę na Autostradzie śmierci.

Przechodząc misje stealth, możemy bardzo często niszczyć źródła światła i niepostrzeżenie sprzątać całą mapę.

wą w podchody: trochę mniej dynamiczne od tradycyjnych trybów choćby z tego względu, że nieruchomych graczy – przez specyficzną paletę barw – wyłowić z tła jest jeszcze trudniej. Jako odskocznia jednak się sprawdza i raz na jakiś czas można zagrać.

Pojawiła się również możliwość współpracy – czyli coś pośredniego pomiędzy single a multi. To misje, gdzie biegając po rozległych mapach, bawimy się z innymi grającymi, wykonując przy tym następujące po sobie, proste zadania (przejmij dane wywiadowcze od zlikwidowanych celów, przełam zabezpieczenia budynku itd.) i odpieramy kolejne fale wrogów. Tutaj zabawa wygląda nieco inaczej, gdyż czas potrzebny na zlikwidowanie przeciwników jest statystycznie wyższy. Szczególnie w późniejszych etapach danej misji są oni często opancerzeni, więc nastrzelać się trzeba sporo, co w gruncie rzeczy jest trochę niemiłą niespodzianką. Należy przy tym uważać na towarzyszy. Powalonych trzeba podnosić, a gdy padniemy wszyscy – zacząć misję od początku. Nie traktowałbym co-opa jako czegoś unikatowego – fajnie, że jest, jego przejście pozwoli odblokować np. dodatkowe postacie żołnierzy, ale nie przykładałbym do niego jakiejś większej wagi. Tym bardziej już, że nie licząc wieczorów, co-op nie cieszy się dużą popularnością.

U rusznikarza

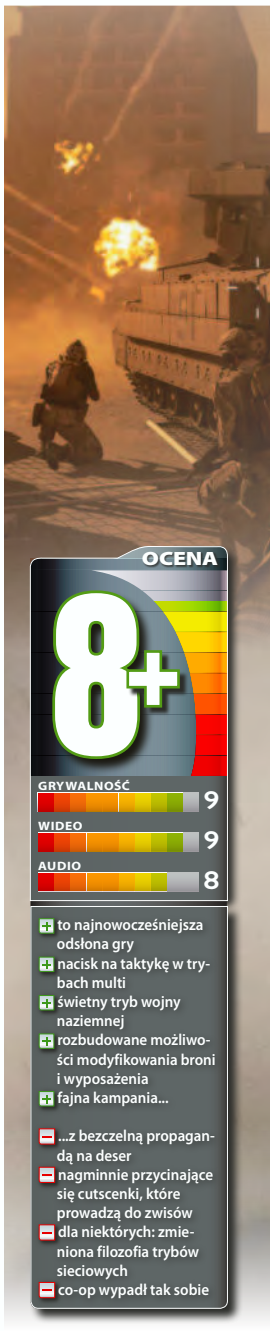
Bez wątpienia do zalet gry należy zaliczyć **możliwość modyfikowania broni**. W Modern Warfare zrobimy to u rusznikarza, gdzie każda z pukawek daje możliwość zamontowania wielu, wielu dodatków, niekiedy zupełnie zmieniających charakterystykę danej sztuki uzbrojenia. Fakt, trzeba sobie to wszystko najpierw odblokować, ale w przypadku ulubionych broni, z którymi często biegamy, nie zajmuje to jakoś specjalnie dużo czasu – a pozwala dostosować pukawkę do własnego stylu gry. Prócz tradycyjnej optyki, kolby, magazynka czy modyfikacji wyposażenia pod lufą, każda broń ma też dodatkowe atuty do zastosowania. Te ostatnie – już w ramach modyfikacji zestawu do walki – możemy przypisać także naszej postaci. To po prostu perki. W panelu modyfikacji uzbrojenia dobierzemy również granaty ofensywne i taktyczne, a także broń zapasową. Są też tradycyjne dla serii nagrody za liczbę zabójstw z rzędu i ulepszenia polowe – czyli umiejętności z cooldownem, które możemy sobie aktywować na polu bitwy. Zabawy tu mnóstwo, a modyfikowanie wszystkich tych zabawek sprawia wielką frajdę i jest jedną z najmocniejszych stron gry.

Cieszy, że wersja pecetowa została tak dopieszczona.

Jeśli zaś chodzi o same pukawki – jest nieźle. Bogaty ich zestaw podzielono na siedem w sumie grup, każdy więc powinien znaleźć coś dla siebie. Można się co prawda przyczepić do balansu, bo M4 i MP5 z modyfikacjami są na tyle mocne, iż nie ma większego sensu biegać z czym innym – no chyba że z ciekawości. To jednak moje subiektywne odczucia – bo już patrząc na rezultaty meczów, można zobaczyć, że tam wysoko stoją nie tylko snajperzy, ale też zawodnicy biegający z pompami – i to na tak nieortodoksyjnych mapach jak choćby Piccadilly.

Raj pecetowca

Patrząc od strony technicznej, trudno Modern Warfare cokolwiek zarzucić. To bez wątpienia najnowocześniejsza odsłona serii. **Gra świetnie wygląda, działa płynnie i zachwyca detalami.** Niebywałe, jak wielki nacisk został znów położony na dopieszczenie wersji pecetowej. Mamy tu obsługę HDR, monitorów ultrapanoramicznych oraz zestawów wielomonitorowych. To także tytuł od początku obsługujący ray tracing (szerzej o tym w ramce). Przyczepić się tak naprawdę można do jednej rzeczy: tnących się cutscenek. Niezależnie od konfiguracji (grałem ogółem na trzech komputerach znacząco różniących się wydajnością), jak i trybu renderowania obrazu, przerywniki na silniku gry wpadały nawet w kilkusekundowe przycięcia, z których część kończyła się zupełnym zawieszeniem gry. Upierdliwe jest też instalowanie shaderów, a co gorsza, po każdej aktualizacji trzeba znów czekać, żeby gra je przemieliła. W gruncie rzeczy to jednak drobnostki, które można przeboleć. **To bez wątpienia udana, choć trochę kontrowersyjna odsłona, która próbuje przełamywać utarte schematy i otwierać się na nieco innego gracza.** I choćby za to warto ją docenić. Polecam ją szczególnie battlefieldowcom – możecie być mile zaskoczeni. |CDA|



OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 9

AUDIO 8

- + to najnowocześniejsza odsłona gry
- + nacisk na taktykę w trybach multi
- + świetny tryb wojny naziemnej
- + rozbudowane możliwości modyfikowania broni i wyposażenia
- + fajna kampania...
- − ...z bezczelną propagandą na deser
- − nagminnie przycinające się cutscenki, które prowadzą do zwisów
- − dla niektórych: zmieniona filozofia trybów sieciowych
- − co-op wypadł tak sobie

PEGI 18

PRODUCENT: NIGHT SCHOOL STUDIO
CENA: 70 ZŁ (PC), 84 ZŁ (PS4), OK. 90 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, CPU INTEL CORE I3 2,5 GHZ, 4 GB RAM, GPU RADEON HD 6850

INTERAKTYWNY FILM • PIEKŁO

Afterparty

Poprawia włosy seryjnemu zabójcy: **9kier**

Skoro na dialogach wykładają się twórcy tak wychwalani jak Lovecraft, nie powinno się w tej kwestii wymagać wysokiego poziomu od twórców gier.

Bzdura, prawda? Dlaczego więc tak często – i problem ten dotyka zarówno wysokobudżetowe, jak i niezależne studia – trafiam na produkcje, w których język, jakim posługują się postacie, pozbawiony jest stylu i pełni wyłącznie funkcję informacyjną? Dlaczego powszechnie akceptuje się mierne, rozwodnione dialogi i jeszcze się je tłumaczy („ta gra jest z Japonii, czego się spodziewałaś", „większość tytułów z gatunku visual novel jest przegadana")? Dlaczego oczekuje się tego, żeby nie przeszkadzały (np. literówkami), a nie tego, żeby zachwycały? Kto wyjaśni mi, jak to jest, że w mojej siedmioletniej karierze recenzentki growej przy dziesiątkach gier ogrywanych rocznie przed Afterparty trafiłam na zaledwie jedną – jedną! – produkcję, o której mogłabym z czystym sumieniem powiedzieć „tak powinno się pisać dialogi"?

Drinking game

Scenariusz nowej gry Night School – tej samej, którą wcześniej stworzyło Oxenfree – nie jest pod żadnym względem wybitny, choć bazuje na dość zabawnym założeniu. Para wieloletnich przyjaciół, Milo i Lola, trafia do piekła, nie mając pojęcia, ani dlaczego się tam znaleźli, ani w jaki sposób umarli. **Jedynym sposobem, by wrócić na Ziemię i odzyskać dawne życie, okazuje się dotarcie do samego Szatana i pokonanie go w piciu.** Oczywiście nie jest to takie łatwe, bo imprezy u Lucyfera są elitarne i wymagają zaproszeń, a on sam nie planuje oddać takiej dużej przysługi za darmo.

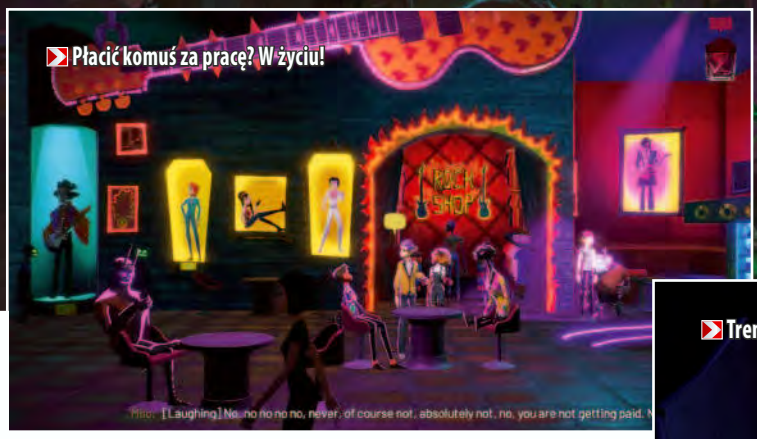
Różne drinki to rozmaite dodatkowe kwestie dialogowe.

Night School pokazuje, jak powinno się pisać dialogi.

Piekło w wersji Night School nie różni się za bardzo od Ziemi poza tym, że jest trochę ciasno, ulice składają się przede wszystkim z różnej maści klubów, a alkohol jest za darmo i tzw. „happy hours" pozbawione są sensu. Demony pracują – w barach, taksówkach, jako prawnicy i artyści – i na okrągło korzystają z dedykowanej apki społecznościowej, choć tu zamiast wymieniać się zdjęciami kotów dzielą się ulubionymi torturami. Piekło przedstawione w Afterparty to **piekło introwertyków – niekończąca się dzielnica klubowa, mnóstwo pijanych imprezowiczów, hałas**, a jakby tego było mało, bełkot krótkich, chaotycznych wpisów, bo demony i martwi ludzie wyrzygują posty na Bickerze z częstotliwością upadających kostek domina.

Szatanie, mów do mnie ładnie

Bardziej rzucałam na nie okiem, niż je czytałam – po trosze przyzwyczajona do selekcjonowania chaosu informacyjnego i wyłuskiwania z niego tego, co istotne, po trosze dlatego, że było ich mnóstwo i często pojawiały się na ekranie podczas konwersacji bohaterów. Z tych natomiast, i tu pozwolę sobie wrócić do wątku rozpoczętego na samym początku, nie chciałam uronić ani zdania, ani wyrazu, ani sylaby, ani literki. **Szalenie błyskotliwe spostrzeżenia, celne analogie, zabawne obelgi i przekomarzania się, reinterpretacje, morze niekiczowatych**



nawiązań. Ostatni raz tak dobrze bawiłam się, czytając teksty postaci, gdy grałam w Night in the Woods. Jednak w Afterparty docelowa grupa odbiorców jest starsza, bo też starsi są bohaterowie, więc doświadczenie jest pod tym względem bardziej satysfakcjonujące.

Z drugiej strony trudniej nad tym czasami zapanować: Milo i Lola czasami mówią jednocześnie, obok pojawiają się posty z Bickera, coś jeszcze dzieje się na ekranie... **Night School wykorzystało formułę znaną z Oxenfree – rozgrywka polega przede wszystkim na chodzeniu, gadaniu i okazjonalnych minigierkach** – więc nikt na ciebie nie czeka z czytaniem. Jeśli coś przegapisz i nie odpowiesz, stracisz kwestię dialogową, a temat prawdopodobnie się urwie. Przyznam, że któregoś wolnego wieczoru, gdy byłam trochę zmęczona, świadomie zrezygnowałam z sesji z Afterparty, bo wiedziałam, że będę sobie w brodę pluła, jeśli coś ominie mnie tylko dlatego, że nie jestem odpowiednio skupiona. **Od osób odpowiedzialnych za dialogi powinni się uczyć fachu wszyscy ci, którym marzy się kiedyś zabłysnąć fikcją – czy to w grze, powieści, czy filmie.**

Powinno być standardem, że postacie nie tylko mówią, ale też myślą na różne sposoby, lecz nie wystarczy zestawić konserwatywnego jąkały i hipisa o dziwnym akcencie, by różnorodność faktycznie było czuć. Nie wiem, co dokładnie jest tym specjalnym składnikiem – może to, że developerzy rzadko, jeśli w ogóle, stawiają naprzeciwko siebie postacie białe i czarne, a zamiast tego np. czerwoną, złotą, przeźroczystą i w kwiatki? – ale **z bohaterów Afterparty bije naturalność**. Potęguje ją zresztą **fenomenalny voice acting**, w tym boski Dave Fennoy w roli Szatana i Ashly Burch jako Sam przeprawiająca Milo i Lolę motorówką między dzielnicami piekła.

Łyżka za mamę, tatę i siostrę

Tym większa szkoda, że w tej beczce miodu jest trochę dziegciu, i to przynajmniej trzy łyżki. Po pierwsze, fabuła jest zaledwie w porządku i w tej kwestii ustępuje miejsca Oxenfree, które przeszło trzy lata temu przykuło mnie do ekranu do tego stopnia, że ograłam je w jednym posiedzeniu – choć być może sprawił to mój pociąg do dreszczowców. Afterparty przeplata poważniejsze wątki z zabawnymi, ale środek ciężkości ma przesunięty bardziej w kierunku komedii i choć scenariusz jest podobnej długości (plus minus sześć godzin), rozbiłam sobie rozgrywkę na trzy sesje.

Po drugie, **gra jest naszprycowana drobnymi niedoróbkami**. Postacie nieustannie się przenikają i czasem na chwilę się blokują, grze zdarza się pokazać zły poziom ilości alkoholu w szklance (o tym za chwilę), a w kluczowym momencie starcia z Szatanem przekreśliła mi szansę na zwycięstwo, dwukrotnie uniemożliwiając mi wrzucenie piłeczki do szklanki przez interfejs, który dotychczas działał prawidłowo.

Po trzecie wreszcie, produkcja cierpi na coś, co będę od tej pory nazywać syndromem Lorelai, bo tam uderzyło mnie to najbardziej – **przeskok graficzny teł w trójwymiar, który wcale grze nie służy**. Nie dość, że w paru lokacjach mój laptop kaszlał przy Afterparty bez żadnego powodu mimo bezproblemowego spełniania rekomendowanych wymagań sprzętowych, to jeszcze piekło w wielu miejscach wygląda topornie i nie prezentuje się zbyt zachęcająco. Nie podoba mi się dobrana kolorystyka ani to, że wszędzie jest tak ciemno, nie podoba mi się także oszczędne oświetlenie postaci i wnętrz. Rozgrywka prezentuje się lepiej w ruchu niż na screenach, ale z radością przywitałabym dwuwymiarowe tła.

Tu i ówdzie **twórcy sugerują, że warto grę ograć dwukrotnie**. Albo z rzadka łamią czwartą ścianę, albo nie dają możliwości wykonania wszystkich questów (zawsze wybiera się jeden z dwóch) czy choćby przetestowania wszystkich drinków – dzięki tej drobnej, zabawnej mechanice różne mieszanki wywołują tymczasowe efekty, a dokładnie dodatkowe kwestie dialogowe, np. pozwalają mówić jak pirat, rozpieszczony bogacz czy zły geniusz. Osobiście drugie zakończenie – każde z nich ma zresztą kilka wariacji – zobaczyłam na YouTubie, bo po Afterparty drugi raz dla fabuły nie sięgnę. Jeśli natomiast w końcu przestanę unikać dialogów we własnych opowiadaniach i będę szukać wiedzy czy inspiracji, produkcja Night School będzie jedną z dwóch, do których zajrzę najpierw. **|CDA|**

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 5
AUDIO 7

- + fenomenalne dialogi
- + wyborny voice acting
- + mechanika drinków
- + niezła wizja piekła
- + zawartości tu na dwa podejścia
- + różne zakończenia
- + zabawna
- – fabuła zaledwie w porządku
- – maksymalnie sześć godzin zabawy
- – drobne błędy
- – niezbyt ładna

PEGI ?

PRODUCENT: ILLUSION RAY STUDIO
CENA: 90 ZŁ
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-4160/ AMD PHENOM II X4 955, 8 GB RAM, GEFORCE GTX660/AMD R9 200 SERIES

HORROR • PRZYGODOWA • AKCJA

THE BEAST INSIDE

Bestię w sobie zwalcza: **Eugeniusz Siekiera**

Obrodziło nam polskimi horrorami w tym roku. I choć The Beast Inside wydawał się najskromniejszym z nich, pokonał konkurencję z Bloober Team o kilka długości. Prostotą przekazu i siłą przedstawionej historii pobił tonące w tropach i domysłach Layers of Fear 2, a bezbłędną reżyserią i fantastycznym klimatem rozłożył na łopatki Blair Witch.

Pomieszczenia to dopracowane do perfekcji małe dzieła sztuki, a do tego wiele bibelotów można podnieść i obejrzeć.

Gra dla sprinterów

Sporo się tu trzeba nabiegać, i przyznam, że czasem to męczy. Okalające dom lasy to istny labirynt, ale poza nimi świat gry jest stosunkowo niewielki (do dyspozycji mamy między innymi pobliski zajazd, bagna i opuszczoną kopalnię), więc twórcy ciągają nas z kąta w kąt pod byle pretekstem. Gdy siada prąd, biegniemy do piwnicy sprawdzić korki. Tam okazuje się, że nie ma bezpiecznika, więc idziemy szukać takowego w szopie nieopodal domu. Szopa jest zamknięta, ale Adam przytomnie zauważa, że jakiś klucz wisiał przy skrzynce w piwnicy, więc znów wracamy po własnych śladach. Takich niepotrzebnych przebieżek jest tu mnóstwo.

Zaczyna się sielankowo. W zasadzie sielankę poprzedza brutalne morderstwo, ale zaraz po krótkim, trochę kiepsko animowanym intrze wskazówki zegara cofamy o tydzień, by wylądować wśród majestatycznie kołyszących się drzew, przed domem postawionym w leśnej głuszy.

Wsi spokojna, wsi wesoła

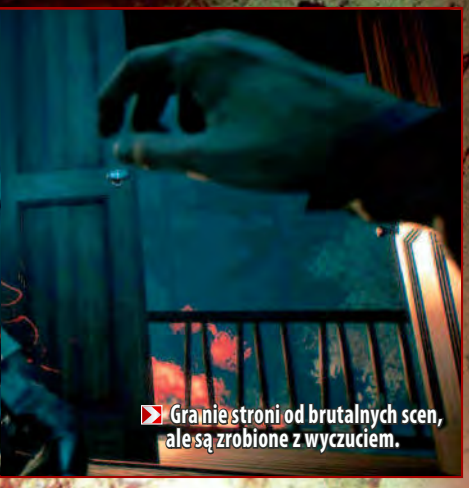
Lato 1979 roku ma się już ku końcowi, słońce przebija się przez listowie, a widz obserwuje, jak do chałupy na prowincji wprowadza się młode małżeństwo. Wcielając się w Adama, trochę zrzędliwego, ale w gruncie rzeczy sympatycznego jegomościa, mam nadzieję popracować nad rozszyfrowaniem sowieckich depesz, tak się bowiem składa, że mój bohater jest kryptoanalitykiem CIA.

Na początek wykonuję proste czynności. Przenoszę pudła, otwieram szuflady i oglądam z każdej strony przedmioty, ucząc się sterowania i poznając model fizyczny pozwalający na dość zaawansowaną interakcję. Otwarcie klapy w suficie lub drzwi wymaga określonego ruchu myszą, a w przesunięcie fotela, szafy czy czegokolwiek ciężkiego muszę włożyć odpowiednią siłę, dokładnie tak jak w horrorach Frictional Games. Koniec końców trafiam na strych, gdzie pod obluzowaną deską znajduję szkatułę i pierwszą poważną zagadkę. A że mój bohater jest specem od szyfrów, w mig poznaję zawartość skrytki i... przenoszę się w czasie.

Ciemno wszędzie, głucho wszędzie

Zaczytując się w ukrytym dzienniku, automatycznie wcielam się w autora tych zapisków, niejakiego Nicolasa. Trafiam do tego samego domu, tyle że ponad sto lat wcześniej. Nocne niebo przeszywają odległe grzmoty, a podłoga uśpionego domostwa trzeszczy pod moimi stopami. Rozwodząc się w myślach nad sprawą zaginionego ojca, krążę po pokojach i zapalam kolejne świece, by rozproszyć ciemności, ale mrok wydaje się nieprzejednany. Po dziesięciu latach nieobecności rodzinny dom jest dla mnie całkowicie obcym miejscem, a z chwilą pojawienia się nieproszonego gościa także miejscem niebezpiecznym. Tajemnicza postać majaczy najpierw za oknem, później na piętrze. Z tłukącym wściekle sercem podążam jej tropem, a świat dookoła zaczyna wariować. Choć może to ja oszalałem?

Fabuła obejmuje dwie płaszczyzny czasowe, które w miarę rozwoju historii zaczynają się przenikać. Raz za razem przeskakujemy między bohaterami, odkrywając kolejne sekrety domu oraz zła, które zagnieździło się na tych ziemiach.



Gra nie stroni od brutalnych scen, ale są zrobione z wyczuciem.

Nie jest to jednak kolejna sztampowa historyjka o nawiedzonej norze czy duchach dzwoniących łańcuchami w piwnicy. Opowieść jest zresztą mocno rozbudowana, bo dochodzą chociażby wątki związane z pracą Adama, który sowieckiego szpiega będzie szukał nawet w lodówce. W efekcie kolejne rozdziały pochłaniamy jak stronice najlepszego dreszczowca.

Trochę miodu, trochę dziegciu

Gameplay to miks kilku gatunków. Poza wnikliwą eksploracją mamy całkiem sporo zmyślnych zagadek, jak choćby kilka szyfrów do złamania, między innymi z użyciem sławetnej Enigmy. Jest też mnóstwo łamigłówek środowiskowych wykorzystujących zaawansowany model fizyczny oraz zagwozdki bazujące na korzystaniu z lokalizatora kwantowego, który pozwala namierzać ślady obecności osób z niedalekiej przeszłości.

Nie wszystko jednak wybrzmiało czysto, znalazło się kilka fałszywych tonów. Obok dobrych rozwiązań (takie otwieranie zamków wytrychem zostało zaprojektowane modelowo) jest też kilka wyraźnie słabszych. Niepotrzebne na przykład wydają się sekwencje QTE, przynajmniej w zaprezentowanej tu formie. Nie zawsze są intuicyjne i czasem kończą się przedwczesnym zgonem, a załadowanie ostatniego zapisu trwa wieki.

W pewnym momencie zdobywamy rewolwer, a jako shooter gra też sprawdza się średnio. Ganianie po lesie i strzelanie do zjaw niweczy tak misternie budowany klimat, tym bardziej że rozdział kończy nawet starcie z bossem. Do charakteru wcześniejszych aktów pasuje to jak pięść do nosa, ale widać wyraźnie, że twórcy pragnęli urozmaicić rozgrywkę i naszpikować ją dodatkowymi mechanizmami. Czasem jednak nadmiar przynosi więcej szkody niż pożytku.

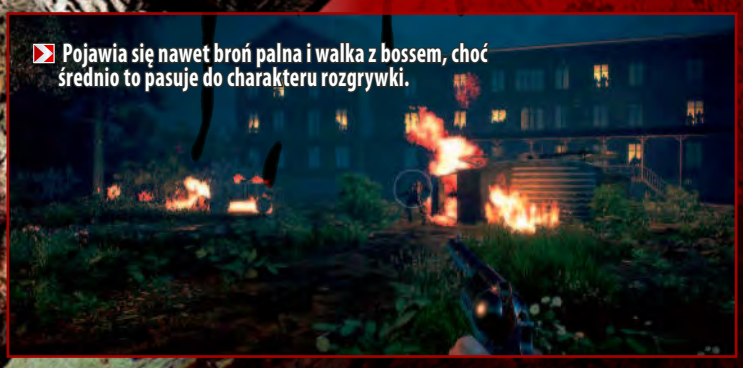
Jest klimatycznie!

Ewentualne niedociągnięcia bledną jednak w obliczu atmosfery, która towarzyszy nam przez większość kampanii. **Groza serwowana jest w małych, precyzyjnie odmierzonych dawkach, by nie przedobrzyć, nie przesadzić.** Nic tak nie usypia czujności w horrorze jak przesadne nagromadzenie jump scare'ów czy zalanie ekranu nieprzerwanym strumieniem juchy. Przemocy tu nie brakuje, podobnie jak nagłych straszaków, ale gra bardzo umiejętnie stopniuje napięcie. Fragmenty spokojne co jakiś czas przeplatają mrożące krew w żyłach, raz rozkoszujemy się niespieszną eksploracją, by po chwili ze ściśniętym gardłem przemykać w kucki ciemnym korytarzem lub gnać ile sił, uciekając przed zagrożeniem. Kampanię wyreżyserowano świadomie, strasząc paletą może i ogranych, ale subtelnych i mistrzowsko wplecionych bodźców.

Swój udział w budowaniu klimatu ma również oprawa. **Gra świetnie brzmi i fantastycznie wygląda.** Zasługi walorów wizualnych należy upatrywać w wykorzystanej technologii – sprzęgnięcie Unreal Engine 4 i techniki fotogrametrii pozwoliło uzyskać więcej niż zadowalające rezultaty. Otoczenie kipi od detali, otwarte przestrzenie koją zmysły piękną przyrodą, a zamknięte pomieszczenia to istna kopalnia szczegółowo wymodelowanych przedmiotów, z których większość można podnieść i zbadać z każdej strony.

W kategorii „horror" The Beast Inside jest dla mnie największym i najmilszym zaskoczeniem mijającego roku. Niemal wszystkie tryby są na właściwych miejscach i kręcą się z odpowiednią prędkością. Czasem między zębatki wpadnie trochę piasku, ale nie zaburza to pracy maszynerii i jej równego rytmu. Zresztą nie musisz mi wierzyć na słowo. Twórcy wykroili sensowny fragment z początku przygody i zaserwowali go w formie dema dostępnego na Steamie. Warto sprawdzić, bo równie klimatycznego horroru wydanego w ostatnich miesiącach można ze świecą szukać, a fakt, że zrobili go nasi, napawa dodatkową dumą. |CDA|

W temacie horrorów największe zaskoczenie mijającego roku.



Pojawia się nawet broń palna i walka z bossem, choć średnio to pasuje do charakteru rozgrywki.

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 9

AUDIO 8

- + prowadzona dwutorowo, świetnie opowiedziana historia
- + bardzo umiejętnie stopniowane napięcie
- + potrafi napędzić stracha
- + szczegółowa, wyrazista grafika i solidny dźwięk
- + zaawansowana fizyka, którą sensownie wykorzystujemy w rozgrywce
- + dobrze zaprojektowane i pasujące do scenariusza zagadki
- − niepotrzebne sekwencje QTE
- − psujące klimat strzelaniny
- − wczytywanie trwa wieki

PEGI 16

PRODUCENT: BANDAI NAMCO STUDIOS
CENA: OD 120 ZŁ (PC), OD 155 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP (2 GRACZY)

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WINDOWS 7/10 (64-BIT), INTEL CORE I5-2300, 6 GB RAM, GEFORCE GTX 760/RADEON HD 7850

ANIME SOULS • ANIME BLOODBORNE • ANIME

CODE VEIN™

Znowu o tych Soulsach klepie: Berlin

Wyobraźcie sobie Dark Souls, w którym w dowolnym momencie można zmienić klasę postaci. O, proszę, wyszło wam Code Vein.

Gdybym chciał być niemiły, to powiedziałbym „źle zrobione Dark Souls", ale nie będę – ciągle nie mogę się nadziwić, w jaki sposób ta gra w ogóle działa, kiedy każda jej minuta upływa na walce między rodzicielską miłością developerów a cynizmem decyzji biznesowych szefów studia.

Nie oszukujmy się: Code Vein jest klonem o wiele lepszych produkcji wydanych przez FromSoftware. Najwięcej kradnie z Bloodborne, przy czym główną różnicą jest widoczny na pierwszy rzut oka styl graficzny (mieszający standardowe anime dla nastolatków z typowymi korytarzami marki Unreal Engine), co już przed premierą sprawiło, że Code Vein znane jest na świecie jako...

Anime Souls

I muszę przyznać, że ten pierwiastek anime wypada na tle całej gry – poza jednym elementem, o którym za chwilę – najlepiej. Dzięki temu, że twórcy poszli w przerysowaną japońską stylistykę, byli w stanie zrobić na przykład coś, co From się nie udało nigdy: genialny kreator postaci. Doceniam, że można za jego pomocą stworzyć sobie wampira marzeń – na przykład śmiertelnie bladą gotkę z dużym biustem.

Bo, co ważne, absolutnie wszystko, co tylko może mieć duży biust, w Code Vein go ma(*). Twórcy byli pod tym względem, i w zasadzie tylko tym, totalnie bezkompromisowi. Zaznaczam przy tym, że absolutnie nie interesują mnie typowe dla nowoczesnych mediów debaty o tym, czy to dobrze, czy źle – interesuje mnie to, że **Code Vein jest konsekwentnie przerysowane, gdzie tylko się da**, więc zasadniczo nie dziwię się, że projekty postaci od tego założenia nie odbiegają. Najbardziej urocze jest więc to, że noszone przez bohaterów miecze i siekiery często nie mieszczą się w kadrze, a najbardziej widowiskowe są krwawe i okrutne animacje ataków specjalnych, które wyglądają jak, nie wiem, Mortal Kombat Gurren Lagann. Jeżeli lubicie shōneny – będziecie w domu. Jeżeli lubicie anime, ale nie wiecie, czym jest shōnen – może to przełknięcie. Jeżeli nie lubicie japońszczyzny – trzymajcie się z daleka. Bo jeżeli styl graficzny was nie kupuje, to zostaje wam tylko...

Walka

Większość rzeczy – rozwiązań designerskich, broni, przedmiotów, przeciwników – występujących w Code Vein widzieliśmy już w tych czy tamtych Soulsach. Jedyną naprawdę poważną i najciekawszą zmianą w stosunku do nich jest **umożliwienie zmieniania klas postaci w locie**. Dzięki przeniesieniu ciężaru z levelowania statystyk na odblokowywanie nowych buildów twórcy dotarli do czegoś naprawdę ciekawego: rozgrywki, którą można formować zgodnie z osobistymi upodobaniami.

Opiera się to na otrzymywanych od czasu do czasu „kodach krwi", czyli klasach zawierających odpowiednio ustawione statystyki oraz umiejętności. To skille pasywne i aktywne, które w miarę wykorzystywania się masteruje, żeby móc nimi potem – z pewnymi ograniczeniami – żonglować pomiędzy buildami. W praktyce więc, chcąc zbudować rekomendowanego przez społeczność tanka, zbiera się np. skille od Rangera (podbicie staminy), Berserkera (podbicie wytrzymałości) i Atlasa (podbicie ataku przy używaniu mieczy dwuręcznych). Wolisz szybkiego mordercę? Zbierasz Hadesa (podbicie ataku przy HP poniżej 50%), wspomniane już miecze od Atlasa, dorzucasz podbicie ataku o 25% (dopóki nie otrzymasz obrażeń) z drzewka Asasyna i tak dalej, i tym podobne. Kombinacji jest mnóstwo – tak samo jak pola do eksperymentów.

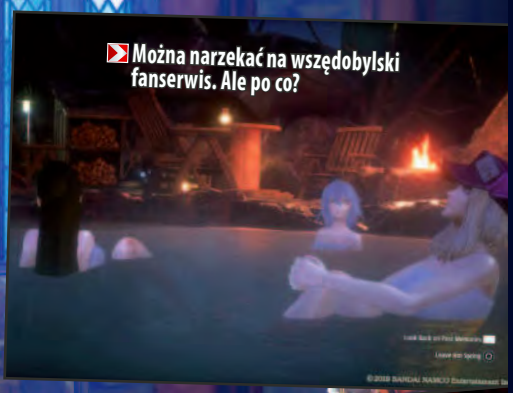
I jest to fantastyczne, bo sprowadza się generalnie do prostej zasady: rób, co chcesz, i graj, jak lubisz (no, pod warunkiem, że nie zablokowano jakiejś tam kombinacji, bo by zepsuła grę totalnie). Niestety to, co w tym cudownym systemie siedzi, jest rzeczą elementarną, czyli właśnie...

Balans

Code Vein jest grą zbudowaną wokół wszystkiego, co było w Soulsach – tyle że z tym świetnym dodatkiem dorzuconym gdzieś pośrodku. Problem polega więc na tym, że gdy dano graczom tyle możliwości dostosowywania rozgrywki,

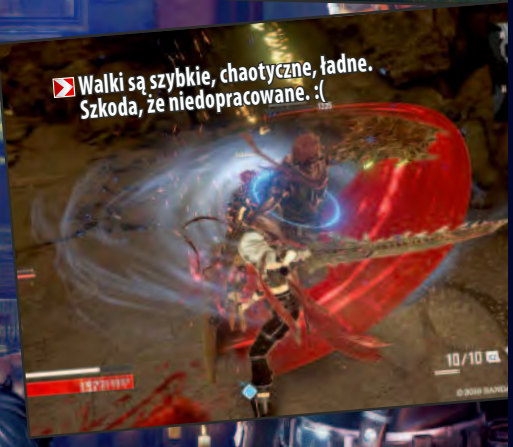
zabrakło czasu i środków na dostrojenie wszystkiego tak, żeby grało, śpiewało i tańczyło w spójny sposób. Nie ma więc za bardzo po co eksperymentować, kiedy i tak notorycznie jest za łatwo, a przez to za nudno – niektóre umiejętności są po prostu zbyt silne, a do tego grać można w co-opie, w tym ze sterowanym przez AI towarzyszem. Wystarczy więc dobrać sobie Yakumo, żeby przebiec przez grę bez większych problemów – nie dość, że gość paraliżuje wszystko, co się rusza, to jeszcze AI przeciwników sobie z dwoma bijącymi potwora postaciami nie radzi.

I gdybym miał na siłę szukać dobrych stron, to stwierdziłbym, że dzięki temu w Code Vein mogą zagrać ludzie, którzy nie mają ochoty ciąć się po żyłach przy Lady Butterfly w Sekiro. No ale to niestety nie jest jedyny kłopot – najgorszej w całym tym obrazku wypada bowiem to, że ta gra to...



Kalka

W Code Vein gra się praktycznie tak samo jak w Soulsy: jesteś nieśmiertelną istotą (tam nieumarłym – tutaj wampirem), która czegoś potrzebuje (człowieczeństwa – krwi) i zabija potwory powstające w wyniku zbyt długiego nieposiadania tego czegoś (hollows – lost). Za wygrane walki dostajesz walutę (dusze – haze), która – jeżeli przegrasz – zostaje przy twoim trupie, aż ją odzyskasz, a którą możesz wydawać przy checkpointach (ogniska – mistle). Biegasz więc, zabijając wszystko, co się rusza, i czasami wracasz do bazy, żeby z kimś pogadać albo pohandlować.



Bije się przy tym podobne do siebie potwory i bossów – w kilku przypadkach zarówno koncepcyjnie, jak i w działaniu, zakoszonych z gier, o których już parę razy wspomniałem, z podobnych powodów (story nie odbiega zbytnio od standardu From) – i chodzi po podobnych do siebie labiryntach. **Projektanci poziomów się nie popisali** – ale mieli do zrobienia tych poziomów SPORO. Są lochy, pustynie, ruiny, śniegi, bagniste echo Blighttown, bardziej zrujnowane ruiny, Anor Londo bez tekstur, Anor Londo z teksturami, a nawet ruiny zrujnowanych ruin. I jest tego za dużo: gdyby Code Vein zadowoliło się byciem połową Dark Souls, gdyby wymieniło milion poziomów na kilka naprawdę dobrych, gdyby zrobiło mniej, ale lepiej, tobym tę grę uwielbiał. W swojej aktualnej formie nie ma podskoku do tego, z czego zrzyna. I można by obniżać ocenę, ale jest jedna rzecz, która tę grę ratuje...

Rabu Rabu <3

Widać, ile miłości próbowali wpakować w grę jej twórcy: wrzucono do niej tyle dziwnych, zupełnie niepotrzebnych rzeczy, że aż trudno się nie uśmiechnąć, kiedy się na nie trafia. Baza gracza jest śliczna – można w niej odpalić szafę grającą z przebojami japońskiego VAMPS albo wskoczyć do gorącego źródła, gdzie ładnie animowane postacie od czasu do czasu sobie wypoczywają. Do tego można kłaść się na sofach, łóżkach albo siedzieć przy barze, a w niektórych miejscach jest tyle detalu, że aż trudno się nie zastanawiać, czym Code Vein mogłoby być, gdyby w produkcję nie wjechali buldożerem nudni panowie, którzy stwierdzili, że już zaraz zamykamy, róbcie Dark Souls.

Code Vein ma serce po właściwej stronie i przez fakt, że jest łatwiejsze do zrozumienia, ma o wiele przystępniejszą historię, a także o wiele niżej zawieszony próg wejścia, mogłoby naprawdę sporo zawojować. Ja niestety odpadam, bo **żal mi czasu na granie w rzeczy, które zostały już gdzieś zrobione lepiej** – ale czekam na sequel, bo jeżeli tylko znajdzie jakąś własną tożsamość, to może być bardzo interesującym dodatkiem do gatunku. **|CDA|**

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 7

- + system zmiennych klas
- + ładnie to czasem wygląda
- + BYWA przyjemne
- − słabiuteńki level design
- − walka jest fajna w teorii, w praktyce często nie
- − za dużo średnio wykonanych rzeczy, za mało świetnych
- − mało naprawdę interesujących przeciwników
- − kopiuj-wklej-zmień nazwę
- − tutejsze Anor Londo to chyba jakiś słaby żart

(*) Są jakieś wyjątki od tej reguły, ale obstawiam, że np. bohaterka, o której myślę, ma około 14 lat (nie wiem, ile to w przełożeniu na wampirze lata – i nie, fabuła tej gry nie obchodzi mnie na tyle, żebym sprawdzał). Warto zaznaczyć, że w przegródkę „dużego biustu” wchodzą też epicko wyrzeźbione męskie klaty, bo – jak już zgadliście – jeżeli ktoś może taką mieć, to ma.

PEGI ?

PRODUCENT: SLITHERINE LTD.
CENA: 143 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: PVP, PVE

PC: WIN 7/8/10, CPU 2 GHZ, 4 GB RAM, KARTA GRAFIKI 1 GB

REAL TIME WARGAME • II WOJNA ŚWIATOWA

CLOSE COMBAT THE BLOODY FIRST

Ambush!!!

Teraz można (a czasem wręcz należy) atakować nocą.

Dowodzi kompanią braci: **Mac Abra**

Czy warto w 2019 reanimować cykl gier, który swą chwilę chwały miał jeszcze w XX wieku? Tak. Ale trzeba to zrobić dobrze.

Fanem Close Combat zostałem od pierwszej chwili, gdy tylko odpaliłem jej pierwszą część w 1996 roku. Co mnie zauroczyło? To był RTS inny niż wszystkie, z którymi dotąd miałem do czynienia. (Bo też w sumie to nie tyle Real Time Strategy, co pierwszy Real Time Wargame). Realia II wojny światowej plus skupienie się na dosłownie pojedynczych żołnierzach (każdy miał swoje statystyki mające realne przełożenie na jego zachowanie na polu bitwy i skuteczność) i niewielkim wycinku teatru działań, w efekcie czego wojna nabierała dość osobistego wydźwięku. Do tego intuicyjna obsługa, wielka grywalność... Cudeńko!

Stara, dobra grywalność... plus masa nowych bugów.

Kolejne odsłony CC pojawiały się z dużą regularnością („co rok prorok") aż do roku 2000, rozbudowując i ulepszając jej rozmaite elementy, ale tak naprawdę nie wnosząc do niej nic nowego. A potem na ponad dekadę zrobiło się o niej cicho. (W 2005 powstał wprawdzie taktyczny FPS Close Combat: First to Fight, ale nie miał nic wspólnego z tamtymi grami. W latach 2007-2009 pojawiły się rimejki jej kilku odsłon, dla niepoznaki pod nieco innymi tytułami). Dwie kolejne części CC (Panthers in the Fog i Gateway to Caen) z lat 2012-2014 przeszły bez echa, bo też dowodziły, że cykl nadal twardo tkwi korzeniami w XX wieku i jest niebezpiecznie bliski autoplagiatu.

The Bloody First

Dlatego trzymałem kciuki za ludzi ze Slitherine tworzących zupełnie nową odsłonę Close Combat, z podtytułem The Bloody First, na silniku 3D, która miała wnieść do tej serii sporo świeżej krwi (tak w przenośni, jak i dosłownie). No i krew faktycznie leje się obficie, a i mnie podczas grania parę razy jasna krew zalała.

„The Bloody First" to przydomek amerykańskiej 1 dywizji piechoty, zwanej też „Wielką czerwoną jedynką" (od noszonego na rękawie emblematu – czerwonej cyfry 1). Wcielamy się w dowódcę jednej – fikcyjnej – kompanii tej jednostki i zaliczamy szlak bojowy od listopada 1942 do sierpnia 1944, walcząc w Tunezji, na Sycylii i w Normandii. W tym czasie stoczymy 36 bitew (do wyboru wielka kampania, 3 mniejsze, 11 operacji, można też rozgrywać pojedyncze starcia oraz tworzyć własne bitwy). Grać można tak samemu, jak i przeciwko innym graczom, a także w kooperacji przeciwko AI.

Pierwsze wrażenia

Jak prezentuje się gra na engine 3D? Z jednej strony to zmiana na dobre, bo teraz można w końcu łatwo ocenić, czy np. szczyt pobliskiego wzgórza osłoni nas przed ogniem wroga, a naciśnięcie CTRL pokaże nam zasięg widzenia naszego oddziału z uwzględnieniem przeszkód terenowych. (BTW: grafika jest nadal w ujęciu top-down, ale możemy lekko zmieniać położenie kamery; swoją drogą brak swobodnej kamery jest tu wręcz karygodny). Z drugiej strony **to 3D jest dość biedne. Rażą marne tekstury, kiepskie modele żołnierzy i pojazdów przy sporym zoomie, powtarzalność elementów na planszy.** Do tego irytuje żółwie tempo scrollingu mapy (szczególnie przy jej maksymalnym powiększeniu) oraz dość częste przycięcia, pomimo że wymagania sprzętowe gry są znacznie poniżej parametrów sprzętu, na którym grałem. Za to podobała mi się oprawa muzyczna i efekty dźwiękowe, choć (poza Włochami, którzy po raz pierwszy pojawiają się w CC) miałem graniczące z pewnością wrażenie, że „to wszystko już było", tzn. wykorzystano te same sample, które pamiętam z poprzednich części.

Do boju!

Jeśli już grałeś w jakiekolwiek CC, poczujesz się jak w domu, bo tu jest „wszystko po staremu", a zmiany, jeśli są, to nie z gatunku dezorientujących. Jeśli nie grałeś – też dasz radę, bo próg wejścia jest raczej niski, a sterowanie intuicyjne (jest zresztą tutorial i obszerna instrukcja w PDF-ie). Bitwy toczą się w dość wolnym tempie (nie znalazłem opcji kompresji czasu, dziwne).

Niestety w trakcie rozgrywki widać, że gra była robiona przez niedużą ekipę i za niewielkie pieniądze, a **oszczędności ewidentnie poczyniono na gażach beta testerów**. Stąd co rusz natykamy się na mniej lub bardzie irytujące babolki rozmaitego autoramentu. Np. trudno odróżnić swoich od niemilców, bo jednostki wyglądają bardzo podobnie, a różnią się tylko odcieniem koloru wiszących nad nimi ikon. Nagminnie szwankuje pathfinding. AI naszych czołgistów nie tyle woła o zmiłowanie, co smutno wyje do księżyca. (Dobra rada – stale miejcie na nich oko!). Dość często zdarza się, że albo wydajesz nie ten rozkaz, co chciałeś, albo nie tej jednostce, co zamierzałeś, bo „deselekcja" wybranego oddziału działa jak chce. A że często nie chce, więc człek w bitewnej zawierusze rozpaczliwie klika, często przy okazji wydając komuś jakieś nieplanowane polecenie. Albo dlaczego za skarby świata nie mogłem pobrać z uzupełnienia więcej niż jednej drużyny z moździerzem, choć były takowe dostępne w puli odwodów? (Co dziwne, w wypadku dział ppanc. nie ma takiego ograniczenia). I mógłbym tak jeszcze wyliczać długo...

Przy czym są tam też rzeczy warte uznania. **Zmiana środowiska na 3D to niewątpliwie krok we właściwym kierunku**, przy wszystkich swoich wadach nowy engine wniósł do rozgrywki ożywczą świeżość. Podoba mi się „współdzielony" z innym graczem tryb PvE, bo gdy ktoś inny ogarnia połowę twych jednostek na planszy, można spokojnie skupić się na dopracowywaniu własnych akcji. Doceniłem takoż, że w trybie operacji/kampanii po każdej bitwie możemy sami podjąć dość kluczową decyzję – czy kontynuować natarcie, bez uzupełnień i odpoczynku, korzystając z tego, że np. wróg poszedł w rozsypkę i praktycznie nie stawia oporu, czy też raczej postawić na bardziej kunktatorską metodę prowadzenia działań. Tzn. uzupełnić straty i amunicję, naprawić uszkodzone pojazdy, dać naszym ludziom odpocząć itd. – licząc się z tym, że w międzyczasie przeciwnik się ogarnie i okrzepnie. (A jest kilka stanów pośrednich pomiędzy tymi skrajnymi wartościami, włącznie z nocnym atakiem, co dodaje tej taktycznej grze nieco strategicznej głębi). AI trzyma niezły poziom, choć nieraz ewidentnie szachrai, np. wrodzy czołgiści mają rentgenowski wzrok i snajperską wręcz skuteczność w eliminowaniu naszych pojazdów.

Spocznij!

Dziś raczej nie zachęcam was do zakupu tej gry, bo **w momencie gdy piszę te słowa, dobre trzy tygodnie po premierze, przypomina mi raczej zaawansowaną betę**, za której testowanie trzeba zapłacić blisko 150 zł. Ale za parę miesięcy, gdy kolejne patche wyeliminują większość usterek (a trzeba przyznać, że autorzy szybko reagują na narzekania graczy) i cena nieco spadnie, korzystający z edytora modderzy zaś stworzą rozmaite ulepszające rozgrywkę mody, to może być naprawdę dobra gra.

PS Tych, co nie mieli dotąd styczności z tym cyklem, a gra ich zainteresowała, zachęcam do ogrywania starych, dobrych „Kombatów" w 2D, które można nabywać na GOG-u za symboliczne 20 zł. |CDA|

PEGI ?

PRODUCENT: EUGEN SYSTEM
CENA: 64 ZŁ ZA DLC (+ 115 ZŁ ZA PODSTAWKĘ)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: PVE, PVP, CO-OP

PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), PROCESOR I3-2100/ATHLON 200GE, 4 GB RAM, GEFORCE GTS 450/ RADEON RX 460

RTS • II WOJNA • FRONT WSCHODNI

STEEL DIVISION II
DEATH ON THE VISTULA

Nawet nie pytajcie...

Berlingowcy w akcji.

Śmierdzi nad Wisłą: **Mac Abra**

Sequel Steel Division przeniósł nas wiosną tego roku z frontu zachodniego na wschodni, dając posmakować blitzkriegu „à la Russe", czyli spuścić Niemcom łomot w czasie Operacji Bagration. W pół roku po premierze dostaliśmy do niej spory DLC o złowieszczej nazwie „Death on the Vistula".

Szybko przypomnę, że choć Steel Division II klasyfikowana jest jako RTS, nie jest to trywialne „pykadełko" z budowaniem bazy, masową produkcją jednostek i zalewaniem nimi wroga aż do skutku. **To rasowa gra strategiczna, rozgrywana w czasie rzeczywistym** (a raczej – TAKŻE w czasie rzeczywistym). Jeśli już szukać porównań, to raczej zajrzeć trzeba do szufladki z grami typu Total War. A że twórcy z bliżej niejasnych powodów uznali, że tutoriale są dla mięczaków i nie raczyli ich w swej grze umieścić, Steel Division II miała bardzo wysoki próg wejścia, i potrafiła odstraszyć nawet dość hardkorowych fanów strategii.

Śmierć nad Wisłą

Najwyraźniej lament tych, co zakupili grę i się od niej odbili, trafił do producentów, bo w pierwszym dużym (i płatnym) DLC umieścili w końcu kilka interaktywnych samouczków (bo wcześniej ich funkcję pełniły... filmy na YT). Trochę to musztarda po obiedzie, szczególnie że trzeba za nie zapłacić i to dość słono. Oczywiście na tutorialach ten DLC się nie kończy, bo **znajdziemy tam też dodatkową, piątą minikampanię**, gdy Rosjanie (i LWP) docierają do linii Wisły. **Tamże 4 nowe historyczne bitwy oraz sporo nowych jednostek.** W tym także AK-owcy i berlingowcy, czyli konkretnie 1. Dywizja Piechoty im. Tadeusza Kościuszki. Po stronie Niemców pojawi się Dywizja Pancerna SS „Wiking" i Dywizja Pancerno-Spadochronowa „Hermann Göring". Do tego dorzucono ok. 200 nowych jednostek, w tym powstańczy samochód pancerny „Kubuś" i zdobyczny Jagdpanzer 38(t) Hetzer, czyli „Chwat". Po niemieckiej stronie m.in. monstrualny Sturmtiger.

C'est la Pologne. Vraiment?

Oczywiście, tak jak w podstawce, brak tu języka polskiego, choć skoro już robimy taki „polski" DLC, to warto było choć polskie napisy do niego dorzucić. No ale cieszmy się tym, co dostaliśmy – np. widać rogatywki na głowach niektórych polskich piechociarzy (acz sorty mundurowe raczej rosyjskie) i orły na czołgach. Inna rzecz, że nie są to te historyczne „piastowskie" pokraczne orły, jakie komuniści zafundowali LWP, zwane potocznie kurami (kuricami), jakie tam powinny być... Generalnie wrażenia wizualne z Polski są dość dziwne – np. na wsiach powszechne są domy (drewniane, dobre i to) kryte dachówką. I, jak się okazuje, polscy chłopi chętnie używali do pracy ciężarówek i traktorów. No, Francuzi, po łebkach to zrobiliście, po łebkach.

Osobiście uważam, że **cena tego DLC, uwzględniając to, co daje, jest póki co dość zaporowa**. Stąd rekomendowałbym wyczekiwanie na jakąś promocję. |CDA|

Operacja Bagration i biegunka

Ogromna radziecka ofensywa, rozpoczęta dokładnie w trzecią rocznicę niemieckiej agresji na ZSRR. W ciągu niecałych dwóch miesięcy Sowieci wyparli Niemców nie tylko poza granice ZSRR z 1939, ale i dotarli do linii Wisły, wręcz druzgocząc niemiecką Grupę Armii Środek. (Jej straty to ok. 300 tys. zabitych, 250 tys. rannych i 120 tys. wziętych do niewoli, a także m.in. jakieś 2000 utraconych czołgów). Była to największa niemiecka porażka w czasie II wojny światowej, po której Wehrmacht już nigdy się nie pozbierał. Słynna z wielu filmów dokumentalnych scena przemarszu dziesiątków tysięcy niemieckich jeńców przez Moskwę to właśnie pokłosie Operacji Bagration.

Przy okazji: po przejściu kolumny Niemców na propagandowych filmach pokazano, jak polewaczki symbolicznie „zmywają ze świętych ulic Moskwy wszelki ślad faszystów". Prawda jest bardziej trywialna: zwiezionych na tę paradę wygłodzonych jeńców przed kilkugodzinnym przemarszem nakarmiono gotowanym na żeberkach tłustym kapuśniakiem. W efekcie sporo z nich dostało wkrótce potem rozstroju żołądka i ostrej biegunki... resztę dopowiedzcie sobie sami.

STEEL DIVISION II: DEATH ON ...

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 8
AUDIO 7

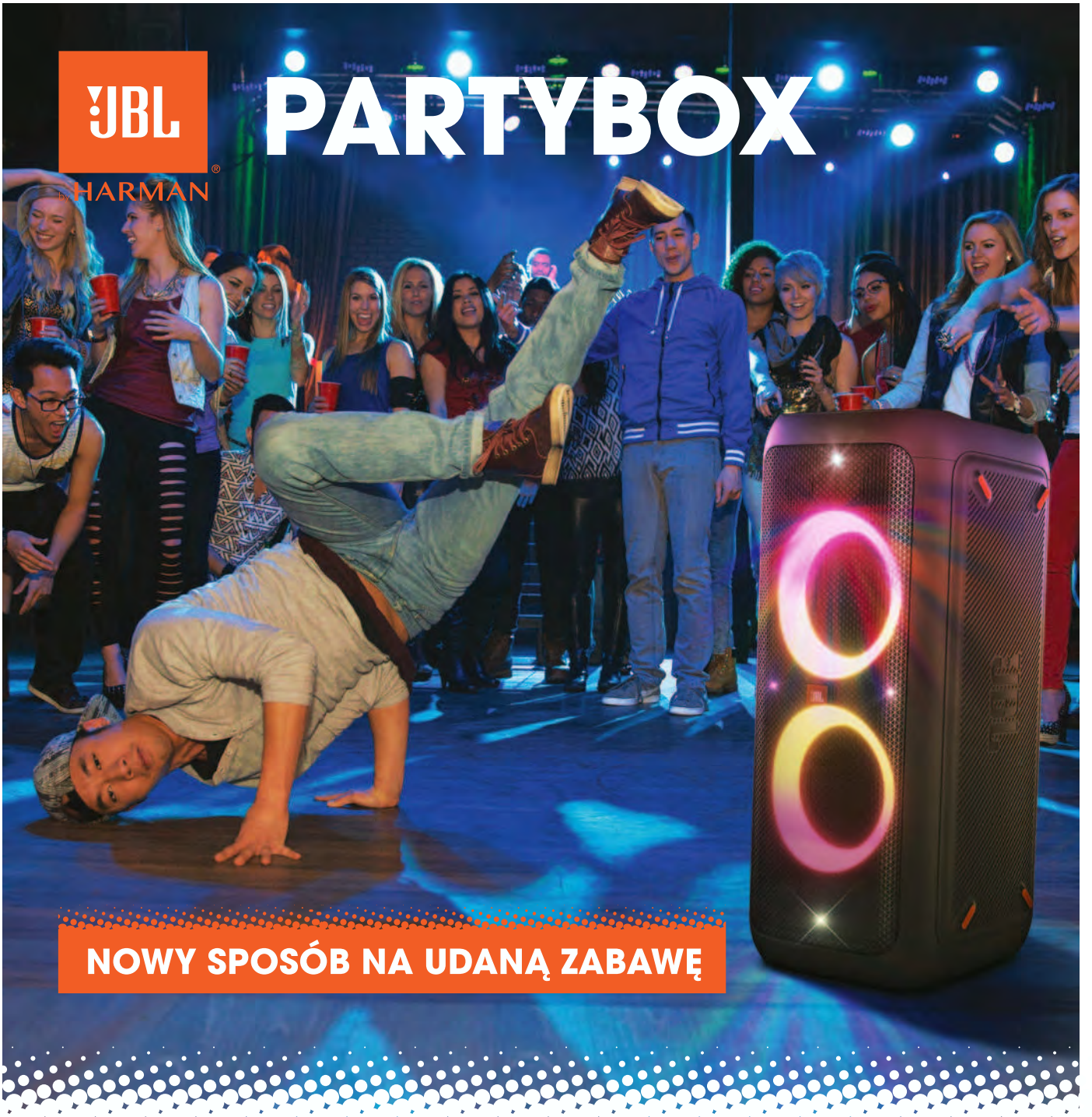
+ polskie smaczki rozmaite
+ w końcu tutoriale...

– ...rychło w czas!
– polskie realia tak trochę z „du pain" wzięte
– niezbyt korzystny stosunek ceny do zawartości

JBL

HARMAN

PARTYBOX



NOWY SPOSÓB NA UDANĄ ZABAWĘ

JBL Partybox – głośnik imprezowy!

Głośniki imprezowe JBL Partybox 200 (zasilany z sieci) i JBL Partybox 300 (z wbudowanym akumulatorem, do 18 godzin pracy) to nowa jakość spotkań z przyjaciółmi przy ulubionej muzyce. Brzmienie sygnowane przez JBL oraz efekty świetlne, które pracują w trzech trybach: Meter, Pulse i Party. Najlepszym imprezom towarzyszą głośniki JBL Partybox!

© 2019 Harman International Industries, Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone. JBL to znak towarowy należący do HARMAN International Industries, Incorporated, zarejestrowany w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Dane techniczne, ceny i wygląd produktów mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

PEGI 18

PRODUCENT: STEEL MANTIS
CENA: 90 ZŁ (PC), 100 ZŁ (NS)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN XP/7/8/10, PROCESOR 1,5 GHZ, 1 GB RAM

PLATFORMOWA • STRZELANKA • RETRO • HEAVY METAL

CD-ACTION POLECA

VALFARIS™

Bossowie to unikalne indywidua. Na każdego trzeba znaleźć sposób.

Czasem wskakujemy za stery wielkiego robota. Gwarancja koncertowej rozpierduchy lub zwrot pieniędzy.

W rytm gitarowych riffów trzepał łbem: **Eugeniusz Siekiera**

Trudno opuścić menu główne, bo tak dobra przygrywa w nim muzyka. Warto jednak wdusić start, bo jeśli coś w Valfaris wypadło lepiej od soundtracku, to sama rozgrywka. No ale czy z Contry zmiksowanej z Brütal Legend mogło wyjść coś miernego?

Ekipa Steel Mantis podąża własną ścieżką, którą dość mocno wydeptała przy okazji Slain: Back from Hell. W swym najnowszym dziele ponownie stawia na sieczkę odmalowaną w dwóch wymiarach i pikselach wielkości kostki masła, infernalną stylistykę uzupełnioną przez metalowe brzmienia oraz zdrowo przegięty poziom trudności.

Metal i piekło

Valfaris to **klasyczny platformer retro**, w którym małpia zręczność i ponadprzeciętny refleks przydają się nie tylko podczas pokonywania przeszkód terenowych, ale i w trakcie walki z przeważającymi siłami wroga. **Niemal wszystko chce nas zabić** – od fantazyjnie zaprojektowanych wojowników, latających robotów i wieżyczek strażniczych, przez miejscową faunę i florę, aż po pułapki rażące prądem, ruchome elementy na planszy czy rzeki lawy. Powiem wprost – jest ciężko. Gra przez większość czasu spuszcza nam łomot, a niska czytelność w chwilach największych zadym sytuacji nie poprawia. Choć całość w ruchu wygląda fenomenalnie (do tego jeszcze wrócimy), w tej rozpaćkanej zupie z pikseli momentami trudno się odnaleźć, co bardzo często skutkuje przedwczesnym zgonem. Czujcie się ostrzeżeni.

Nasz zapalony w boju heros nie pozostaje wrogom dłużny, robiąc właściwy użytek z przebogatego arsenału. W danym momencie możemy korzystać z jednego modelu broni białej niezwykle skutecznej w bezpośrednim kontakcie, podręcznej spluwy z nieograniczonym zapasem amunicji oraz giwery dodatkowej o dużo większej sile rażenia, ale wyczerpującej dość szybko pasek energii. Klamotów jest całkiem sporo, praktycznie na każdej planszy poukrywano kolejne zabawki; te dodatkowo możemy ulepszać za pomocą tzw. metali krwi, które wypadają z mocarniejszych przeciwników. Do tego dochodzi tarcza energetyczna odbijająca wraże pociski, jeśli aktywujemy ją w odpowiednim momencie.

Oddech wymarłych światów

Nie jestem fanem pixel artu, ale gra prezentuje się po prostu obłędnie. Wszystko jest tu piekielnie spójne i charakterne, każdy pomniejszy element rysowany jest pod dyktando metalowej stylistyki. Czego tu nie ma... Oplecione przerdzewiałymi drutami maszynerie wyrwane z gigerowskich koszmarów, skąpane we krwi ołtarze i zalegające wszędzie stosy kości, grzechoczące złowieszczo łańcuchy, pokryte pleśnią narośla czy baseny czerwonej posoki – **poszczególne tła to miniaturowe dzieła sztuki, które mogłyby z powodzeniem zdobić okładki metalowych albumów**. Obrazowi wtóruje piorunsko szybki i energetyczny soundtrack autorstwa Curta Victora Bryanta, byłego gitarzysty Celtic Frost.

Poziomy są szalenie rozległe i noszą cechy metroidvanii, więc czasem wracamy po własnych śladach, często też przemierzamy ekran w górę, w dół lub z prawa na lewo. Do tego dochodzą urozmaicenia, jak chociażby sterowanie olbrzymim robotem. Każdy epizod rozgrywa się w unikalnym środowisku i pod celownik pchają się maszkary przypisane do danego poziomu. Na każdy przypada również dwóch unikalnych bossów, którzy potrafią solidnie zaleźć za skórę. Zróżnicowania, jak widać, nie brakuje, a frenetyczne tempo rozgrywki i zagrzewające do boju akordy sprawiają, że nudzić się nie sposób. Musicie w to zagrać, nawet jeśli jeszcze o tym nie wiecie. |CDA|

Musicie w to zagrać, nawet jeśli jeszcze o tym nie wiecie.

VALFARIS

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 9

+ genialna oprawa graficzna, stylowa w każdym pikselu
+ zróżnicowane poziomy i przeciwnicy
+ piekielnie satysfakcjonująca sieczka
+ świetnie zaprojektowany arsenał
+ energetyczna ścieżka dźwiękowa
+ przyjemnie wymagająca

– bez pada lepiej nie podchodzić
– zbyt rzadko rozmieszczone checkpointy

PEGI 16

PRODUCENT: BITHELL GAMES
CENA: 69 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN10, I3-6300 3,8 GHZ, GTX 960/ AMD RADEON R9 200, 8 GB RAM

TAKTYCZNA • KEANU REEVES

John Wick twórczo modyfikuje mechanikę znaną z serii XCOM czy Jagged Alliance.

W życiu nie skrzywdziłby pieska: **DaeL**

John Wick, pseudonim Baba Jaga. Jeden z najniebezpieczniejszych ludzi na świecie. Były marine i egzekutor rosyjskiej mafii. Perfekcyjny strzelec. Znawca taktyki i sabotażu. Mistrz judo, jiu-jitsu i wuefu.

Po spektakularnym sukcesie Johna Wicka na wielkim ekranie przyszła pora, aby nasz obdarzony facjatą Keanu Reevesa zabójca zagościł także na komputerach i konsolach. Pierwsza próba podboju tego rynku – gra John Wick Chronicles – okazała się niewypałem. Drugie podejście miało być o wiele skuteczniejsze – dzięki nowatorskiej i genialnej mechanice.

Bum! Trach! Ratatata!

John Wick Hex to gra taktyczna, w której sterując naszym brodatym zabójcą, siejemy zniszczenie wśród różnej maści nikczemników. Nie jest to jednak turówka – przynajmniej w klasycznym tego słowa rozumieniu. Ruchy Johna Wicka oraz jego wrogów toczą się jednocześnie, a punkty akcji charakterystyczne dla gier taktycznych zastępuje nam czas. Możemy planować, ale czynności zabierają cenne ułamki sekund – każdy krok, przeładowanie broni czy strzał mają swego rodzaju „czasową inercję", w trakcie której jesteśmy wystawieni na ataki wroga, tym groźniejsze, że mogą przerwać nasze działania.

Z kolei od typowych gier z aktywną pauzą John Wick Hex różni się tym, iż planując własne kroki, możemy podglądać oś czasu każdego z wrogów. Nie da się wprawdzie przewidzieć, czy nasze kule dosięgną celu, ale jak na dłoni widzimy, kto pierwszy odda strzał albo walnie piąchą. Żeby nie było zbyt łatwo, musimy zarządzać jeszcze trzema innymi zasobami – amunicją, zdrowiem i koncentracją. Ten ostatni wskaźnik jest szczególnie zwodniczy, zużywamy go bowiem na bardziej finezyjne ruchy, a jego spadek wpływa na celność. Innymi słowy, im więcej nam John Wick będzie robił fikołków, tym częściej spudłuje.

Dzięki tej mechanice **nawet bardzo sztampowe misje, sprowadzające się do wymordowania wszystkiego, co się rusza, potrafią trzymać w napięciu**. Każdy wróg jest wyzwaniem, każde pomieszczenie małą łamigłówką, którą musimy rozwiązać. Ryzykować wymianę strzałów czy chować się za ścianą? Powalić przeciwnika rzutem na ziemię, tracąc koncentrację, czy wdać się w wymianę ciosów, w czasie której wrogowie mogą nas zajść od tyłu? Ech, te dylematy.

Powtórki naszych akcji wyglądają koszmarnie.

I już chciałbym powiedzieć, że sam ów pomysł i mechanika wystarczają, by dostarczyć frajdy na wiele godzin, ale niestety rzeczywistość nie jest tak różowa. Przeciwnie, przygnębia jak pierwszy akt w filmach o Babie Jadze, bo genialny pomysł na grę został całkowicie zaprzepaszczony. Nie wskutek drobnych błędów czy braku różnorodności w misjach (choć i to trochę przeszkadza), ale przez oprawę graficzną. Nie zrozumcie mnie źle. Nie wymagam od gry taktycznej wizualnych wodotrysków. Ba, byłbym w stanie bez jednego słowa zaakceptować nieco toporny cel-shading, jakim tytuł nas raczy. Ale **problemem John Wick Hex jest przede wszystkim animacja**.

Ojojoj!

Filmów o Johnie Wicku nie ogląda się dla fabuły, fantastycznych kreacji aktorskich czy zaskakujących zwrotów akcji. Tym, co naprawdę przyciąga nas przed ekrany i sprawia, że jak zahipnotyzowani śledzimy przygody Keanu Reevesa, jest choreografia scen walki. Strzelanka i nawalanka osiągnęły w produkcjach o Johnie Wicku prawdziwy artyzm. Od gry próbującej uchwycić magię filmów oczekiwałbym czegoś porównywalnego. Zamiast tego **doświadczyłem animacji topornej niczym w pierwszym Resident Evil**. Nie dość, że walka wręcz sprowadza się do powtarzania w kółko tych samych ciosów, nie dość, że postacie poruszają się jak czołgi i gubią klatki animacji, to jeszcze sama gra postanawia zwrócić uwagę na swoją mizerię, prezentując nam odtwarzane w czasie rzeczywistym powtórki, które dodatkowo tę niezgrabność podkreślają.

I na nic tu czary i zaklęcia Baby Jagi, cała radość z zabawy jest popsuta. Jest to tym bardziej bolesne, że animacje do gry przygotował nie sam developer, ale zatrudnione do tego studio zewnętrzne. Na miejscu Bithell Games domagałbym się zwrotu pieniędzy. I pomyśleć, że miesiąc spędzony w studiu motion capture mógł uczynić Johna Wicka jedną z najciekawszych gier tej jesieni... |CDA|

OCENA
6
GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 3
AUDIO 7

+ genialna mechanika
− brzydka grafika
− potworne animacje
− brak różnorodności w misjach

PEGI 3

PRODUCENT: PLAYTONIC GAMES
CENA: 110 ZŁ (PC), 125 ZŁ (PS4), 140 ZŁ (XBO), 120 ZŁ (NS)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-2125/AMD A8-6600K, 6 GB RAM, GEFORCE GTX 650/RADEON HD 5770

PLATFORMOWA • 2,5D

Z głównym bossem możemy zmierzyć się już na starcie, ale to misja z gatunku niemożliwych.

Etapy skonstruowano modelowo, a oprawa czaruje na każdym kroku.

Odkrył na nowo magię platformówek: **Eugeniusz Siekiera**

Ekipa Playtonic Games zmienia perspektywę, ale nie rezygnuje z wysokiej grywalności, pomysłowo skonstruowanych etapów i oprawy skąpanej we wszystkich kolorach tęczy.

Zupełnie inna i pod każdym względem ciekawsza od jedynki.

Niejaki Capital B, etatowy bad guy, znowu bruździ, próbując tym razem przejąć kontrolę nad Królewskim Żądleństwem (krainą pszczół znaczy się) za pomocą urządzenia zwanego Rojoumysłem. Królowa matka upatruje w naszym sympatycznym, acz osobliwym duecie ostatniej nadziei, a kimże jestem, by odmówić damie w potrzebie?

Zacznijmy od końca

Co ciekawe, z głównym bossem mierzymy się już po zaliczeniu pierwszego, banalnego (bo uczącego sterowania) etapu. Tyle że z tego starcia wychodzimy lekko posiniaczeni. Rozgrywa się w tytułowej Fortecy, do której mamy dostęp w dowolnym momencie kampanii – możemy podchodzić do wyzwania ile dusza zapragnie.

Sęk w tym, że wygrana w początkowej fazie jest może nie niemożliwa, ale niebotycznie trudna. Tu w sukurs przychodzą klasyczne etapy, w których uwalniamy wojowników pszczołotalionu, osobistej gwardii królowej. Każdy oswobodzony bzycerz (pisownia oryginalna) to większa szansa na podbicie Niezdobytej Fortecy, bo skrzydlaci przyjaciele zapewniają nam odporność na dodatkowe trafienia, które możemy przyjąć na klatę, nim odklepiemy na macie kapitulację. Bez takowego wsparcia wygrana może okazać się misją z gatunku niemożliwych, bo w przeciwieństwie do pozostałych etapów kampanii tytułowa miejscówka serwuje nam istną przeprawę przez piekło. Rozdźwięk między poziomami trudności jest tu ogromny i spora część graczy może się od finałowego zamczyska brutalnie odbić. Ale cóż, nazwa zobowiązuje.

Zawodowcy przy pracy

Pozostałe etapy to podręcznikowy przykład dobrze zaprojektowanej platformówki. Czuć tu ducha takich klasyków jak Donkey Kong Country, co nie dziwi, zważywszy, że w szeregach Playtonic Games znajdziemy byłych pracowników legendarnego studia Rare. **Każda plansza oferuje mnóstwo pobocznych, sprytnie ukrytych komnat, które nagradzają nas jakąś znajdźką czy użytecznym fantem**, a wymaksowanie kampanii staje się zabawą na długie godziny. Dodatkowo etapy można modyfikować, np. zamrażając je, dzięki czemu mamy dostęp do nowych miejsc. Nawet na mapie świata, po której podróżujemy między poziomami, zawarto sporo bonusowych aktywności i wyzwań, tajemnych pokoików i skrzyń ze skarbami. Taka swoista gra w grze. Zabawę urozmaicają specjalne toniki, które wykupujemy za zbierane w trakcie przygody pióra. Ich działanie może być naprawdę różne – czasem po prostu ułatwiają wyzwanie, kiedy indziej podmieniają skórki bohaterów lub modyfikują oświetlenie danego poziomu, zmieniając je przykładowo w dyskotekę.

I bez względu na to, co wybierzemy, gra będzie wyglądać obłędnie. **Porzucenie perspektywy 3D pozwoliło dopieścić etapy w najdrobniejszych szczegółach.** Każda odwiedzana kraina to tęczowy fajerwerk, który czaruje drobiazgami, rozśmiesza projektami przeciwników i animacją ruchu oraz zachwyca jakością tekstur i konstrukcją samych plansz. Jeśli pierwsze spotkanie z duetem Yooka-Laylee was nie przekonało, nie skreślajcie ich z góry – mimo dzielonego uniwersum i powracających postaci to platformówka zupełnie inna i pod każdym względem ciekawsza. |CDA|

OCENA

+ zmiana perspektywy wyszła serii na dobre
+ fantastyczna, szczegółowa grafika
+ mnóstwo zmyślnie skonstruowanych poziomów
+ masa sekretów i bonusowych atrakcji
+ modyfikowanie leveli i zasad rozgrywki
+ sensownie rosnący poziom trudności...

– ...poza tytułową Fortecą, która wyprowadzi z równowagi nawet mnicha
– bohaterowie nadal stękają zamiast mówić pełnymi zdaniami

NO CHEATERS ALLOWED

Old Spice

Kupuj produkty **Old Spice**
i **zgarniaj punkty**
na doGry.pl

Zarejestruj paragon na:

doGry.pl/oldspice

PEGI ?

PRODUCENT: WILLIAM CHYR STUDIO
CENA: 69 ZŁ (PC), IOS (SUBSKRYPCJA APPLE ARCADE, 25 ZŁ/M-C)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, CPU INTEL CORE I5-750 2,66 GHZ, 2 GB RAM, GPU GEFORCE 460

LOGICZNA • ORIENTACJA W PRZESTRZENI • EKSPLORACJA

Rozbija się o kieliszki do wina: **9kier**

Ukończyłam Manifold Garden zeszłej nocy i nie mogę przestać się zastanawiać, jak poradziłabym sobie, gdyby William Chyr odwzorował w swojej pierwszoosobowej grze logicznej moje mieszkanie.

MANIFOLD GAR

Przede wszystkim pomieszczenia miałyby sześć różnych stref grawitacji, więc mogłabym chodzić po ścianach. Gdybym była dodatkowo bardzo malutka i rozpoczęła lot z garderoby, mogłabym poharatać sobie kończyny na czarnych kieliszkach do wina po drugiej stronie, a z szafy na koszule enkiego wskoczyć prosto do mojego streamowego kokpitu po drugiej stronie korytarza. Żeby dostać się do śmietnika, musiałabym iść bardzo ostrożnie po krawędzi stołu. Na szczęście balkon mi niestraszny – jeśli spadnę, miejscówka się zapętli i ponownie będę mogła na nim bezpiecznie wylądować. To Manifold Garden w skrócie.

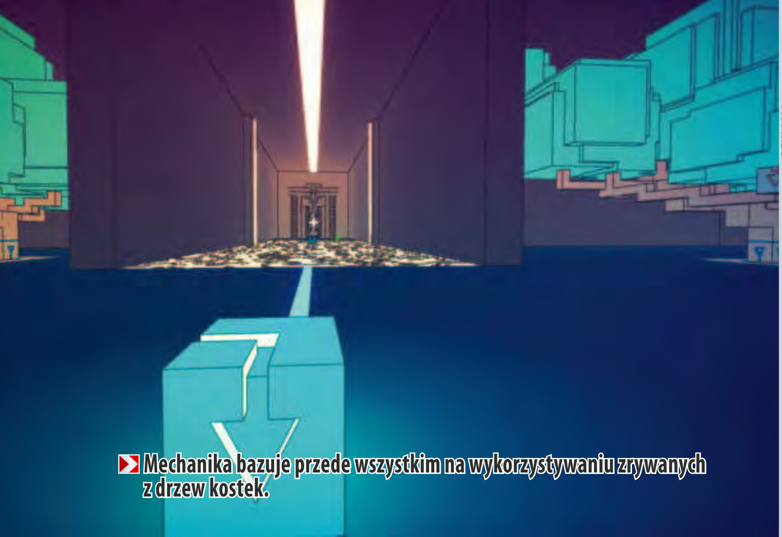
Co jakiś czas Manifold Garden pozwala uczestniczyć w tworzeniu świata.

Nieskończoność w szklance

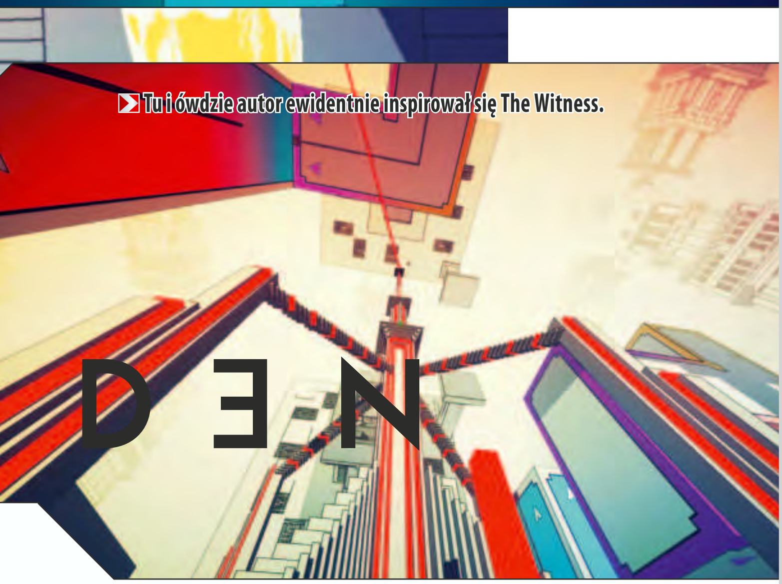
Jako pierwsza rzuca się w oczy architektura wyraźnie inspirowana „niemożliwą geometrią" M.C. Eschera (patrz: schody, które wydają się prowadzić jednocześnie w górę i w dół, zaburzona perspektywa itp.), choć w grze Chyra iluzje optyczne w zasadzie się nie pojawiają. Każde odstępstwo od znanej fizyki – czy to działająca wybiórczo grawitacja, czy to pokój będący w zasadzie różnymi pokojami w zależności od wybranego wejścia – podlega spójnej, wewnętrznej logice. Wrażenie dziwacznego budownictwa wiąże się przede wszystkim z faktem, że miejscówki można obserwować z sześciu różnych stron i perspektywy często różnią się między sobą tak diametralnie, że trudno się w nich połapać. Nie pomaga fakt, że w Manifold Garden każda otwarta lokacja zawieszona jest w przestrzeni w różnych odstępach – budynek to tak naprawdę nieskończona liczba jego kopii i nic nie stoi na przeszkodzie ku temu, by przeskakiwać z jednego na drugi. Albo przejść, bo niektóre są zapełnione w taki sposób, że ten sam segment może być jednocześnie fundamentami i dachem domu.

Właśnie w takich miejscówkach – pozwalających oddychać pełną piersią w przeciwieństwie do małych, ciasnych pokoi i korytarzy, których też tu pełno – Wieloraki ogród rozwija skrzydła i ma szansę naprawdę zachwycić. Kiedy do eksploracji dużych przestrzeni dołącza konieczność przesuwania w powietrzu wielkich, tetrisopodobnych bloków czy manipulacja pozornie przeczącymi prawom fizyki rzekami energii, trudno nie być pod wrażeniem. Produkcja dopracowana jest nie tylko projektowo, ale i graficznie. Wielkie sale czy długie korytarze to pełen kątów prostych minimalizm, szereg jasnych lokacji z wyrazistymi akcentami kolorystycznymi – jak w Antichamber lub Bokida: Heartfelt Reunion – informującymi o aktualnej perspektywie. Graficy (w tej roli

Satysfakcjonująca, choć tradycyjna gra logiczna.



Mechanika bazuje przede wszystkim na wykorzystywaniu zrywanych z drzew kostek.



Tu i ówdzie autor ewidentnie inspirował się The Witness.

założyciel studia, William Chyr, oraz Arthur Brussee) mistrzowsko grają jednak kluczowymi elementami – konturami obiektów czy, wreszcie, bardzo udanym cieniowaniem, bez którego Manifold Garden nie wyglądałoby tak imponująco. Aby uzyskać efekt bogactwa, nie potrzeba barokowych ornamentów – w tym przypadku wystarczą nieustannie powtarzające się struktury, np. schody piętrzące się w nieskończoność.

Egzystencjalny lęk i drżenie

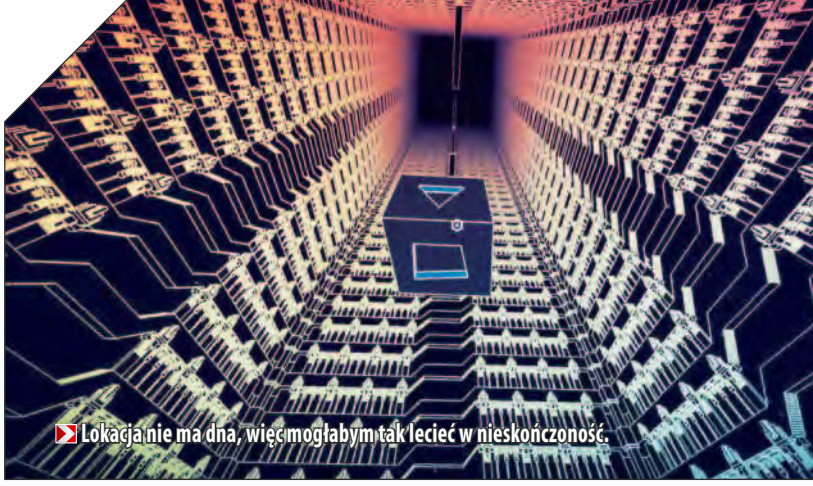
Na szczęście Manifold Garden zaczyna skromnie i wprowadza mechanizmy powolutku, zresztą praktycznie nic nie tłumacząc. (W późniejszej fazie rozgrywki raz czy dwa zacięłam się właśnie dlatego, że nie wiedziałam, jaki powinien być efekt końcowy danej łamigłówki). Najpierw uczy korzystania z różnokolorowych przycisków otwierających drzwi i zmiany płaszczyzn – przeskakiwania między ścianami. Później dochodzi do tego zabawa kostkami i to one stanowią podstawę mechaniki gry. Występują w różnych barwach i, jeśli zostaną włożone do odpowiedniego slotu, pozwalają otwierać przejścia. Co ciekawe, sześciany te rosną na drzewach i być może to stąd wziął się tytułowy ogród.

Nie chciałabym zdradzić wszystkich sztuczek, jakimi posługują się magicy z William Chyr Studio, zwłaszcza że ich produkcja grą logiczną jest jednak dość konwencjonalną, a asów w rękawie nie ma znowu aż tak wielu. W przeciwieństwie do Antichamber, które na każdym kroku kwestionuje gatunkowe reguły, Manifold Garden nie stara się poza nie wykraczać. Radzi sobie jednak w ich ramach bardzo przyzwoicie, rozpycha się łokciami, jako solidny zmóżdżacz stopniowo rozbudowuje zasady, każe brać pod uwagę coraz więcej zmiennych. Brzmi to jak standard gatunkowy i tak w rzeczywistości jest. To inny czynnik sprawia, że jestem przekonana, iż jest w Wielorakich ogrodach coś wyjątkowego – pojawiający się od czasu do czasu podczas zabawy lęk pt. „tym razem jeszcze »

REKLAMA

REKLAMA

Sześć kolorów owoców i sześć perspektyw patrzenia na lokacje.



Lokacja nie ma dna, więc mogłabym tak lecieć w nieskończoność.

Łączy znane elementy, ale jest bardzo wyrazista.

dałam radę, ale jak będzie z kolejną łamigłówką? Co jeśli okaże się zbyt wymagająca?", który przebijał się momentami przez emocje wywoływane przez grę przez większość czasu: poczucie spokoju, odprężenia, wyciszenia, wytchnienia.

Różdżka wybiera czarodzieja

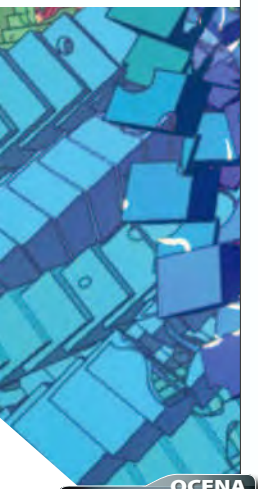
Oczywiście mogłabym grę wyłączyć i odinstalować, ale wspomniany lęk to raczej wyimaginowany strach przed ostatecznym zmierzeniem się z czymś, co mnie przerasta, niż faktyczny, realny stres. Poza tym jest w niej coś takiego, że musiałam dotrzeć do końca. Fabuła jest pretekstowa, ale finał daje poczucie satysfakcji z komórek nerwowych zaprzęgniętych do ciągnięcia tego obwoźnego cyrku zwanego mózgiem. Zrobiłam coś pożytecznego dla swojego umysłu, jestem o kilka metrów dalej od Alzheimera, aktywowały się także ośrodki odpowiedzialne za kontakt ze sztuką. To ponoć gra na 4 godziny, ale ja, jako że bliska jest mi cnota niespieszności, spędziłam przy niej chyba z dziesięć i kompletnie tego nie czułam. Nie rzuciłam jej, bo mile łechce moją naturę odkrywczyni, a przede wszystkim dlatego, że stopień trudności jest dobrze zbalansowany i poziom stresu związanego z lękiem przed porażką nigdy nie był tak wysoki, by mnie przytłoczyć, poniżyć i zniszczyć.

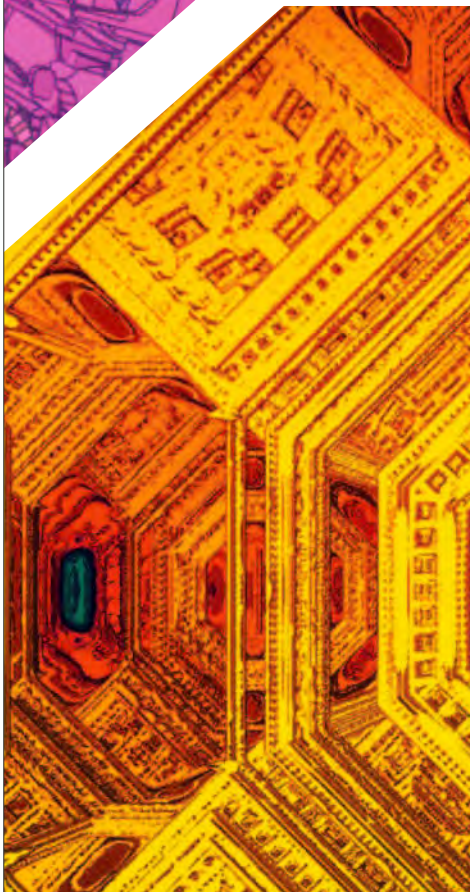
Przy tak olbrzymiej liczbie gier niezależnych, jakie ogrywam (przynajmniej trzech tygodniowo), muszę selekcjonować to, o czym piszę w CD-Action, ze względu na ograniczoną ilość czasu na recenzowanie i równie ograniczoną objętość magazynu. W większości przypadków szkoda mi energii na pisanie o tytułach słabych, więc notorycznie wyłączam rozmaite tytuły po godzinie-dwóch, jeśli nie uważam, że mają szansę się rozkręcić. Można powiedzieć, że gra sama wybiera, czy chce znaleźć się w czasopiśmie, czy nie, tak jak różdżka wybiera czarodzieja, a nie odwrotnie. Więc jeśli zasuwałam nocami, przenosząc sześcienne owoce i zmieniając bieg rzek, bo moi widzowie na Twitchu nie poznali się na Manifold Garden i nie chcieli go oglądać, działo się tak wyłącznie dlatego, że jest tego warta. Piękna, relaksująca, zachęcająca do eksploracji i eksperymentów, a przy tym zapięta na ostatni guzik.

7 dni tygodnia, 7 cudów świata

Mam olbrzymi szacunek do twórców gier logicznych, zwłaszcza jeśli produkcja jest owocem wielu lat pracy. Ciekawostka – stworzenie Manifold Garden zajęło Williamowi Chyrowi siedem lat, dokładnie tyle samo czasu, ile Antichamber Alexandrowi Bruce'owi i The Witness Jonathanowi Blowowi. Druga ciekawostka – tej liczbie przypisuje się harmonię czasu i przestrzeni, poczucie dopełnienia, związek z kosmologią i w tych trzech przypadkach trudno się nie pochylić nad tą symboliką. Czym jest tworzenie gry logicznej, jeśli nie budowaniem świata? Czy nie wymaga ona od gracza coraz trudniejszych prób mających na celu osiągnięcie mistrzostwa, a więc doskonałości?

Jednak nie na to chcę zwrócić uwagę, ale na fakt, że tego, co wartościowe, nie da się stworzyć w godzinę. Wszystko, co dobre, wymaga czasu, nawet jeśli nie będzie to siedem lat, ale prawie sześć, jak to miało miejsce w przypadku Jasona Robertsa i Gorogoi. Jeżeli jakaś seria wydawana jest rok po roku, nie ma w niej serca. Podane przeze mnie tytuły – zwłaszcza że są przedstawicielami tak niszowych gatunków, które mogą się w ogóle nie sprzedać – to przykład tego, jak niezależni twórcy wpychają sobie ręce do gardła po łokieć i wyciągają serca, po czym kładą je na dłoniach. I te serca w tych grach czuć. Nic więc dziwnego, że Manifold Garden – w sumie całkiem zwyczajne – złapało za serce mnie. |CDA|





OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 8

AUDIO 7

- piękna, stylowa oprawa graficzna
- spokojny ambient w tle
- dobrze testuje orientację w przestrzeni
- zbalansowany poziom trudności
- dopracowana technicznie
- nie tłumacząc, zachęca do eksploracji i odkrywania...
- ...przez co czasem łatwo coś przeoczyć
- pretekstowa fabuła

SAMSUNG

SAMSUNG QLED Q70R

telewizor, który gra na Twoich zasadach

Telewizor Samsung QLED Q70R to nie tylko kino 4K w domowym salonie, ale także najlepszy przyjaciel konsoli i towarzysz wieczornych rozgrywek. Oferuje Automatyczny Tryb Gry, który uruchomi się zaraz po wykryciu włączonej konsoli. To wygodne rozwiązanie, dzięki któremu nie będziemy musieli zmieniać poszczególnych parametrów telewizora z poziomu menu za każdy razem, kiedy najdzie nas ochota na grę. A wszystko dzięki technologiom, dzięki którym przejmiesz pełną kontrolę nad tym, co dzieje się na ekranie. Gotowi, by wycisnąć maksa z konsoli i gier zrealizowanych z iście hollywoodzkim rozmachem? Wyjątkowo niski input lag w połączeniu z technologią FreeSync, która eliminuje efekt „urywanych" rozgrywek i zacinających się ujęć, zapewnia doskonały komfort w trakcie rozrywki. Wrażenia poprawia także Game Motion Plus, czyli system poprawy płynności i ostrości obrazu. Technologia ta pozwala precyzyjnie regulować stopień poprawy jakości ruchomego obrazu. Udogodnieniem dla fanów gier jest również Real Game Enhancer, który wraz z Dynamicznym Korektorem Czerni zapewnia lepszą widoczność w ciemności, a poprzez szczegółową analizę scen, poprawia jakość obrazu. Oprócz rozwiązań stworzonych z myślą o graczach ten telewizor zachwyci także fanów filmów i seriali. Doprowadzony do perfekcji obraz to efekt działania Procesora Quantum 4K i Inteligentnego Skalowania do 4K. W połączeniu ze 100% Natężeniem Kolorów widzowie zobaczą na ekranie świat pełen barw, który będzie bardziej wyrazisty niż kiedykolwiek wcześniej. Fanów filmów zachwyci także poziom odwzorowania szczegółów i idealny kontrast. Zadba o to Quantum HDR 1000 zgodny ze standardem HDR10+.

CO ZROBIĆ ŻEBY KUPIĆ TELEWIZOR SAMSUNG O 1000 PLN TANIEJ?

1. Na stronie kody.cdaction.pl, pobierz unikalny kod Samsug
2. Wejdź na Samsung.com
3. Wybierz jeden z pięciu modeli telewizora do gry:
   QE49Q70RATXXH
   QE55Q70RATXXH
   QE65Q70RATXXH
   QE75Q70RATXXH
   QE82Q70RATXXH
4. Podczas zamówienia wpisz unikalny kod
5. Pobrany kod aktywuje się w koszyku zakupowym:
   https://www.samsung.com/pl/web/cart/

Cena będzie niższa o 1000 zł

MODEL	CENA	PROMOCJA	RABAT
QE49Q70RATXXH	3999 zł	2999 zł	1000 zł
QE55Q70RATXXH	4499 zł	3499 zł	1000 zł
QE65Q70RATXXH	6999 zł	5999 zł	1000 zł
QE75Q70RATXXH	10 999 zł	9999 zł	1000 zł
QE82Q70RATXXH	15 999 zł	14999 zł	1000 zł

Link do strony Samsunga z tymi telewizorami:
https://www.samsung.com/pl/tvs/qledtv-q70r/

Bezpośrednie Strefowe Podświetlenie

Procesor Quantum 4K

Quantum HDR 1000

100% Natężenie Kolorów

Tryb Ambient

Advertorial

FOT: SAMSUNG, 123RF (2)

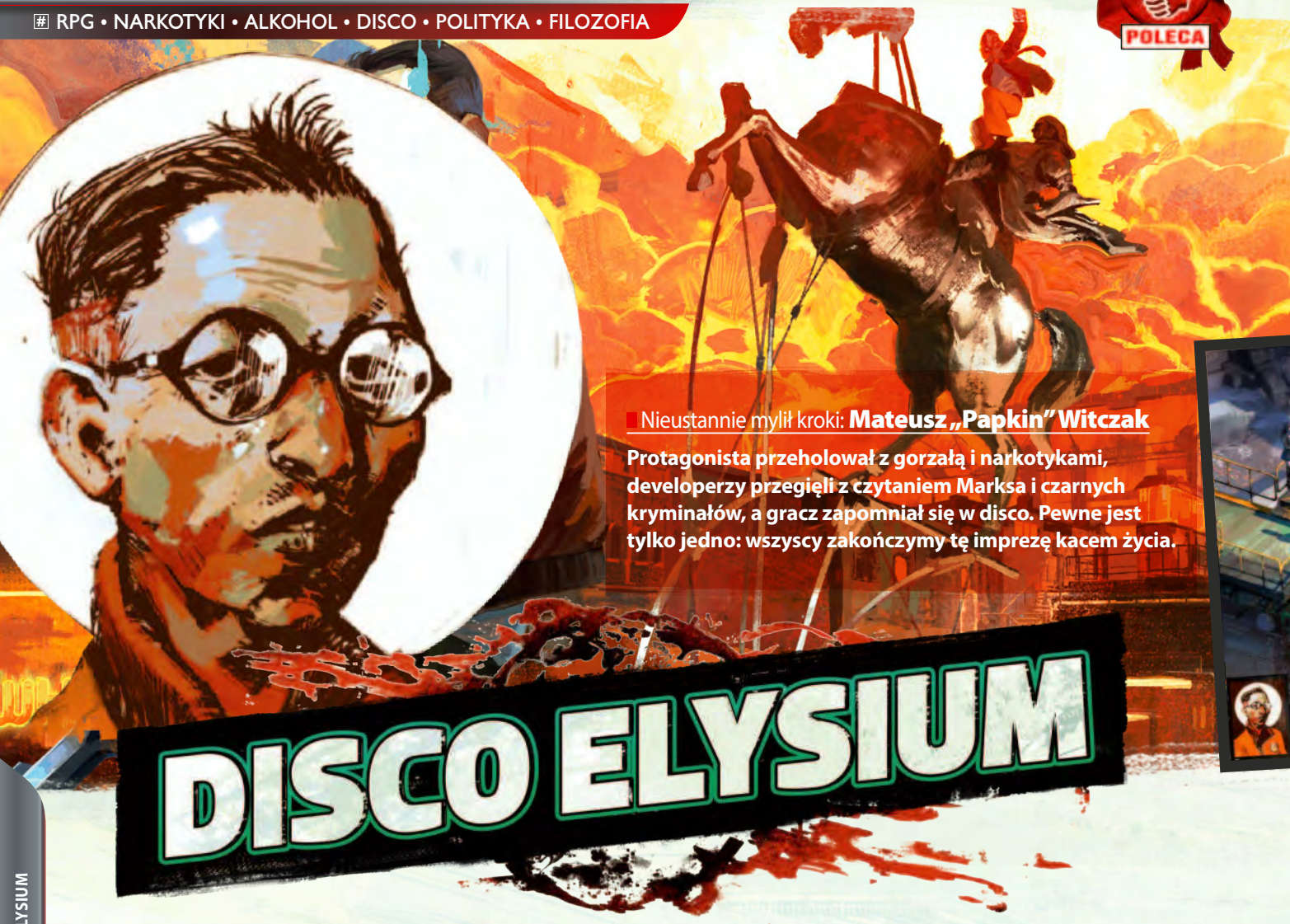
PEGI ?

PRODUCENT: ZA/UM
CENA: 140 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/8.1/10 (64-BIT), INTEL I5-7500, 4 GB RAM, INTEL HD620 LUB PODOBNA

CD-ACTION POLECA

RPG • NARKOTYKI • ALKOHOL • DISCO • POLITYKA • FILOZOFIA



Nieustannie mylił kroki: **Mateusz „Papkin" Witczak**

Protagonista przeholował z gorzałą i narkotykami, developerzy przegięli z czytaniem Marksa i czarnych kryminałów, a gracz zapomniał się w disco. Pewne jest tylko jedno: wszyscy zakończymy tę imprezę kacem życia.

DISCO ELYSIUM

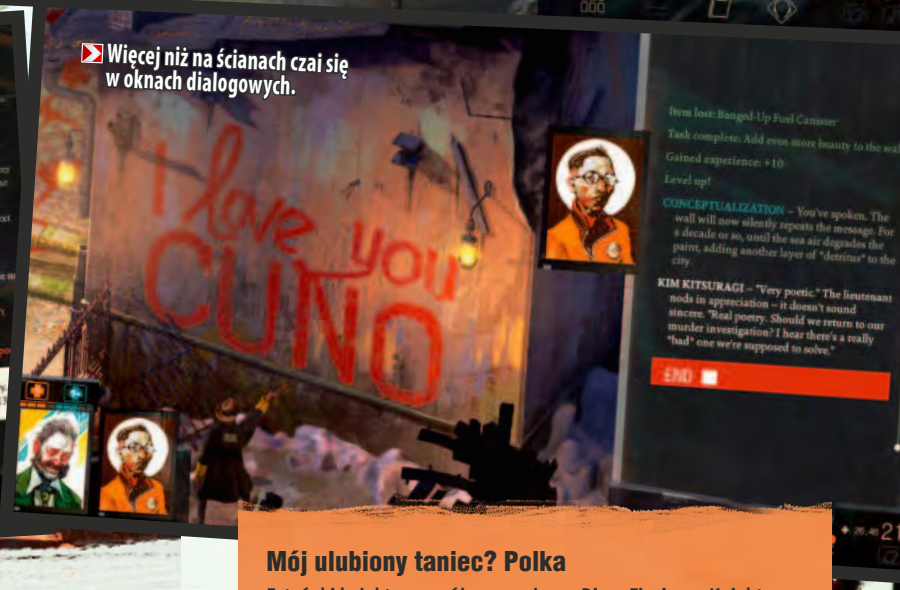
Czarne tło, białe litery. „Jesteś na wielkiej kuli ze złymi małpami. Musisz pokonać inne złe małpy, albo przegrasz" – sentencjonalnie tłumaczy nam w prologu sens gry (a w domyśle: życia) nasz układ limbiczny. (Który, na spółę ze Starożytnym Reptiliańskim Mózgiem, pełni funkcję narratora historii). Dziwaczność i minimalizm zawiązania akcji przywodzą na myśl Planescape: Torment oraz Torment: Tides of Numenera. Różnice? Raz, że Disco Elysium idzie o dwa kroki dalej, starć tu bowiem zupełnie nie uświadczymy, a gracz przez trzydzieści godzin zajmuje się wyłącznie rozmowami, introspekcjami, interakcjami i eksploracją. Dwa, że o ile oba Torменty rozgrywały się w realiach fantasy (acz udanie się z nimi kłóciły), o tyle **Disco Elysium to traktat o schyłku neoliberalizmu, który tylko dla niepoznaki stroi się w piórka erpega**.

Jego estońscy autorzy nijak nie chcą wpaść w szufladkę „developerów". ZA/UM tworzą literaci, poeci, muzycy, krytycy, fotografowie i działacze polityczni, którzy w ojczyźnie zasłynęli skandalem (ich działalność doprowadziła do odwołania ministra kultury, zostali również oskarżeni o dystrybucję pornografii dziecięcej). Sercem (i mózgiem) kolektywu jest powieściopisarz Robert Kurvitz, na którego twórczości Disco Elysium luźno zresztą bazuje. Kurvitz spędził lata, rozbierając Dungeons & Dragons na czynniki pierwsze. Wykarczował z klasycznego systemu tytułowe lochy i smoki, gobliny, koboldy, kule ognia i kwasowe strzały Melfa. Pozostawił rzuty kośćmi. Los decyduje, czy uda nam się ściągnąć z drzewa ciało, zachachmęcić z biblioteki książkę albo przyjąć dawkę narkotyku. To jednak drobne decyzje, które nie mają wpływu na świat przedstawiony. Pomimo imponującej nieliniowości odbiorca jest tu jedynie wrzuconym na planszę pionkiem. A plansza ani myśli się pod nim ugiąć.

Odbiorca jest wrzuconym na planszę pionkiem.

(Nie)zapomnienie

Zaczyna się od amnezji. Zafundowawszy sobie koktajl substancji psychoaktywnych, główny bohater zapomina nie tylko, kim jest, ale również jak funkcjonuje uniwersum, po którym przyjdzie mu się poruszać. Niemal nagi trąca stopami butelki i paczki papierosów, by w łazience odkryć – wpatrzywszy się w lustro – że porażenie nerwu twarzowego wykrzywiło go w nieprzystojnym grymasie. Nie to jest jednak najbardziej niepokojące. W dialog wchodzą z nim nie tylko enpece, ale również przedmioty, idee i 24 umiejętności, którymi jest opisywany, a które mogą mu pomóc w zrozumieniu realiów. O ile, rzecz jasna, uda nam się zaliczyć



rzuty kośćmi. Brzmi konfundująco, więc zademonstrujmy na poznanym właśnie przykładzie.

Zaczyna się od amnezji. **Encyklopedia** [Łatwy: sukces] „Amnezja – *med. niemożność przypomnienia sobie jakiegoś wydarzenia lub całego okresu własnego życia*". Zafundowawszy sobie koktajl substancji psychoaktywnych, główny bohater zapomina nie tylko, kim jest, ale również jak funkcjonuje uniwersum, po którym przyjdzie mu się poruszać. **Empatia** [Średni: sukces] „Musi czuć się bardzo skonfundowany". Niemal nagi trąca stopami butelki i paczki papierosów, by w łazience odkryć – wpatrzywszy się w lustro – że porażenie nerwu twarzowego wykrzywiło go w nieprzystojnym grymasie. Nie to jest jednak najbardziej niepokojące. **Logika** [Łatwy: sukces] „Obrażenia neurologiczne muszą być znacznie rozleglejsze". W dialog wchodzą z nim nie tylko enpece, ale również przedmioty, idee i 24 umiejętności, którymi jest opisywany, a które mogą mu pomóc w zrozumieniu realiów. O ile, rzecz jasna, uda nam się zaliczyć rzuty kośćmi. **Retoryka** [Łatwy: porażka] Chyba autor recenzji nie każdemu wytłumaczył, jak właściwie działa system dialogowy.

Dzień z życia

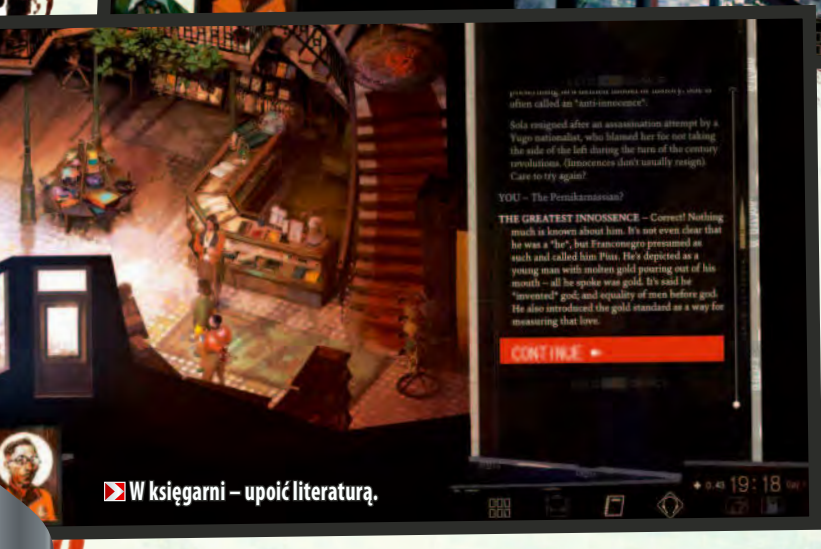
Na drzewie za motelowym oknem dynda wisielec, który – dowiadujemy się po wyjściu z apartamentu – został powieszony przez mieszkańców miasta Ravachol. Sprawców samosądu musimy wskazać właśnie my, glina żywcem wyrwany z chandlerowskich kryminałów – brzuchaty, po pięćdziesiąty, poróżniony ze wszystkimi, no, może z wyłączeniem Molly, Holendra, Koko i Morfeusza(*). W lobby czeka na nas Kim, kolega po odznace. Z pozoru: oschły i wycofany, działający podług podręcznika. Z pozoru. O morderstwo są podejrzewani stoczniowcy, którzy od kilku miesięcy prowadzą strajk przeciwko chlebodawcom z kompanii Wild Pines. Możemy podążyć tym tropem... lub go zignorować. Czas jednak płynie, a każdy dialog i interakcja kosztują cenne minuty. **Gra, podobnie jak stareńkie The Last Express, nie chce na nas czekać**; pewne interakcje możemy podjąć jedynie o określonej porze dnia, obywatele Ravachol mają zaś swoje grafiki i plany na cały tydzień.

Na pewnym poziomie to osobista historia styranego życiem detektywa. Dobę dzielimy między śledztwo, porządkowanie wspomnień (odnajdywanie śladów dawnej działalności bezimiennego, wysłuchiwanie świadectw tych, którzy poznali nasze łajdackie „ja", poszukiwanie zaginionych płaszcza, odznaki, pistoletu) oraz poznawanie świata. Ten różni się od naszego dekoracjami, jednak obie rzeczywistości łączy pewna schyłkowość. W księgarni „Kryminały, romanse i biografie sławnych ludzi" popadamy w zadumę nad pauperyzacją literatury... ale i chichoczemy jak szaleńcy, czytając o kolejnych przygodach „Mężczyzny z Hjelmdall" (wewnątrzgrowej odpowiedzi na „Conana Barbarzyńcę") czy groszowe powieści detektywistyczne z Dickiem Mullenem (czytelne odwołanie do Nicka Mullena, enfant terrible amerykańskich podcastów). Kręcimy nosem na starego seksistę, który – grając w kulki – wtrąca, że policjantki nadają się jedynie do

Mój ulubiony taniec? Polka

Estoński kolektyw współpracował przy Disco Elysium z Knights of Unity, polskim developerem-duchem, który pomógł przy projektowaniu systemu dialogowego i interfejsu, ale też wyłapał bugi i dorzucił swoje trzy grosze na temat questów. Dodajmy, że w grze pojawia się kilka akcentów, które mile łechcą nasze wewnętrzne orzełki. Kucharz w motelu Whirling-in-Rags nosi swojsko brzmiące imię Gorący Kubek; z kolei wspomniany w tekście Cuno przedstawia nam się jako... obywatel Night City, czyli lokacji z Cyberpunka 2077. Jeżeli posiadamy odpowiedni współczynnik „Encyklopedii", gra wytłumaczy nam, że „Nie ma takiego miejsca, jak Night City. To nazwa rodem z pulpowej powieści science fiction".

W barze możemy się upić.

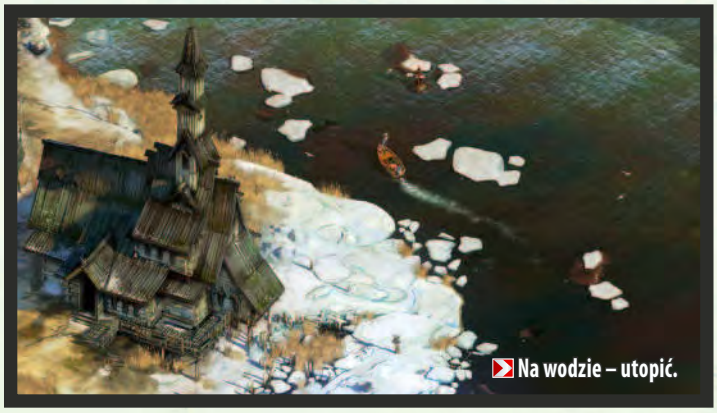


W księgarni – upoić literaturą.

papierkowej roboty. Plwamy na kierowcę ciężarówki, głoszącego biologiczny determinizm oraz konieczność segregacji ras. To wszystko mozaika drobnych epizodów, budujących uniwersum Disco Elysium. Uniwersum o którym, odnoszę wrażenie, nie możemy mówić, nie zrehabilitowawszy prac Karola Marksa.

Łączcie się!

Dzieło ZA/UM nie jest grą dla tych, którzy bezrefleksyjnie manifestują (częstokroć: w internetowych sekcjach komentarzy) swoją wrogość względem jakiejkolwiek myśli. Dopowiedzmy zresztą, że choć marksizm-ideologia się, rzecz jasna, skompromitował, nie wolno nam odwracać wzroku od jego trafnych diagnoz. Odcinanie się od „Manifestu komunistycznego" czy „Ideologii niemieckiej" to bowiem odrąbywanie ręki współczesnej socjologii. Czy nam się to podoba czy nie, niemiecki filozof stworzył podwaliny nowożytnego myślenia o naukach społecznych. Bez jego aparatu pojęciowego (burżuazji, proletariatu, klasy samej w sobie, klasy samej dla siebie, zawłaszczenia środków produkcji) nie umielibyśmy rozmawiać o współczesnym świecie, a panowie Domański, Bourdieu czy Hamilton nigdy nie popełniliby swoich błyskotliwych publikacji. Ferment intelektualny, jaki w XX wieku zasiały pisma Marksa, jest nie do przecenienia; stały się one pożywką dla wielu pokoleń komunistów, socjalistów, socjaldemokratów i anarchistów, ale też polemizujących z nimi liberałów i konserwatystów.


Na wodzie – utopić.

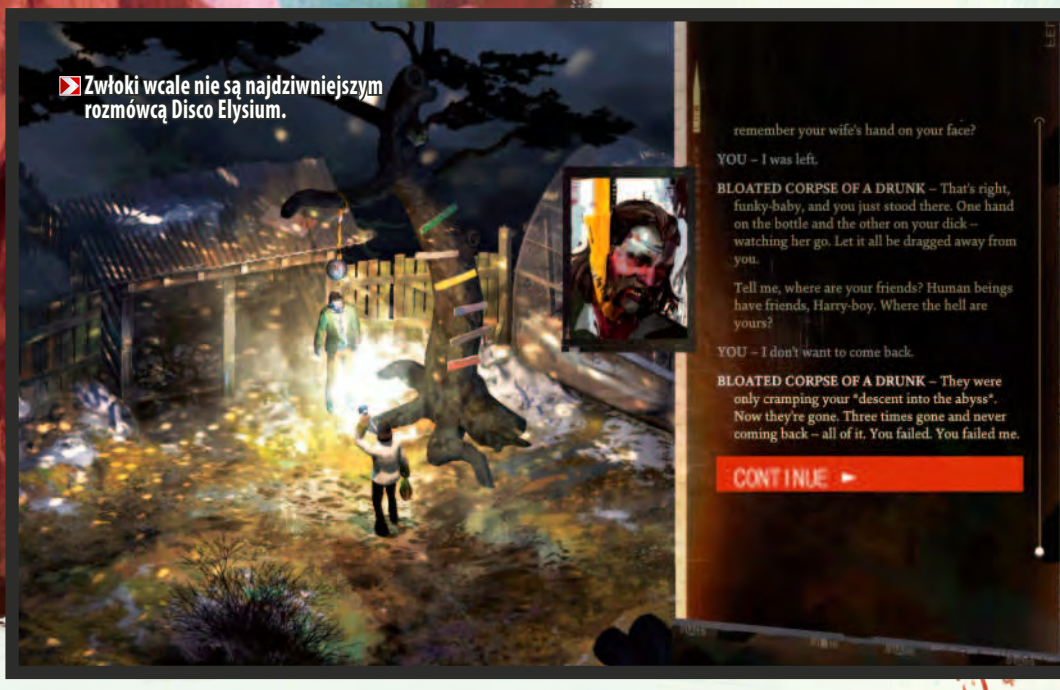
Mimo umowności realiów, droga ideowa, którą przebyli mieszkańcy dyskotekowego świata, jest zgoła prawdziwa. Co więcej, o ile po Nier: Automata ideologie jedynie się ślizgały, tu uprawiają łyżwiarstwo figurowe. Marksistowska rewolucja nie zaowocowała w Ravachol dyktaturą proletariatu; zniesienie granic i koniec religii okazały się mrzonkami... acz nieodwracalnie zmieniła ona polityczny pejzaż. Monarchię zastąpiła w grze demokratyczna Koalicja, a właściwie: Moralintern, moralistyczna międzynarodówka, zrzeszająca centrolewicowe i centroprawicowe ugrupowania. Z pozoru: humaniści. W praktyce: technokraci, których celem jest utrzymanie status quo i bezideowy dryf.

Odwołania do historii myśli politycznej bywają tu zresztą subtelne niczym łopata do odgarniania śniegu. Franconegro (w domyśle: generał Franco) to w Disco Elysium patron nacjonalizmu, Pernikarnassian (w skrócie: Pius) – twórca koncepcji Boga, Kras Mazov – wykapany Karol Marx. Nawet jeśli scenarzyści starają się ukryć jakieś procesy pod enigmatyczną nazwą, kontekst nie pozwala nie zrozumieć, do czego nawiązują (przykładowo Bladość to w ich tytule metafora globalnego ocieplenia).

Proletariusze, łączcie się!

Wróćmy jednak do związkowców, którzy wojują w stoczni z burżuazją. Ich postulaty są słuszne i aktualne również, a może zwłaszcza, w 2019. Klasa pracująca obawia się automatyzacji produkcji i woła o prawa pracownicze. Sęk w tym, mówi nam Disco Elysium, że brakuje jej zarówno sprawczości, jak i narzędzi intelektualnych. Niewyedukowani maluczcy pokrzykują więc, łudząc się, że uda im się zwyciężyć z omnipotentnym kapitałem. Również działalność łamistrajków jest instynktowna i bezcelowa. Obie grupy rozgrywa związkowa centrala, przedstawiona jako organizacja mafijna, oraz cyniczny negocjatorzy z kompanii Wild Pines.

Neoliberalizm to w grze coś więcej niż „paradygmat". To reguła organizacji świata zrównana z prawem powszechnego ciążenia albo z zasadami dynamiki. Nie da się jej zanegować, nie da się z nią walczyć, nie ma



Zwłoki wcale nie są najdziwniejszym rozmówcą Disco Elysium.

czym jej zastąpić. Choć nasze śledztwo może podążyć w rozmaite strony, jest ono właściwie nieistotne względem politycznych i ekonomicznych procesów, które tylko pozornie znajdują się w tle.

Krytyka kapitalizmu

Slavoj Žižek zwykł korzystać z przewrotnej metody dydaktycznej. Słoweński (pop)filozof tłumaczy przemiany społeczno-gospodarcze za pomocą przykładów wprost z popkultury, nie stroniąc przy tym od ryzykownych metafor. (Swego czasu zrównał organizacje różnych społeczeństw z... kształtami ich toalet, a ustroje – z uczesaniami łonowymi obywatelek). Žižek i ZA/UM nie stoją wcale daleko od siebie; również **w Disco Elysium śledztwo jest jedynie pretekstem, by zanurzyć się w przegląd filozofii politycznych i dokonać zjadliwej krytyki kapitalizmu**. Krytyki, dodam, pysznej! Scenariusze Disco Elysium i Torment: Tides of Numenera liczą sobie po milion słów, ale tylko jeden z tych tytułów zmusza nas do czytania kiepskiej ezoteryki i barokowej waty. **Disco Elysium to poezja, ale poezja ulicy: wódki, uryny, amfetaminy, krwi i pięści.** Naturalistyczne opisy wymiocin przeplatają się tu z burzeniem czwartej ściany. Humor (że wspomnę postać Cuno, „gangstera" z mlekiem pod nosem, który wyolbrzymia wszystko, co widzi i rzuca mięsem aż uszy więdną...), splata się z tragedią (... co jednak stanowi maskę, za którą kryje się poczucie bezradności i lęk przed powieleniem rodzinnych schematów. Jego zadłużonego ojca alkoholika zastajemy w barłogu, na wpół martwego).

Po Disco Elysium można zapomnieć o innych rolplejach.

Polemikę z kapitalizmem bezbłędnie wpleciono nie tylko w scenariusz, ale również w mechanizmy. Przygodę rozpoczynamy z ogromnym długiem, a na zbytki, choć każdy handlarz kusi nas to poprawiającym statystyki przyodziewkiem, to gwarantującą punkty doświadczenia książką, nie możemy sobie pozwolić. Sporą część eksploracji spędzamy, wyszukując na ulicach butelki, które będziemy mogli sprzedać w skupie. Gdy w jednej ze scen odnajdujemy niewiarygodnie drogie buty, te zaczynają do nas przemawiać, kusząc wizją liberalnego dobrobytu. W pewnym momencie zaczynają dyskutować z graczem o systemie podatkowym, starając się dowieść, że jego ubóstwo jest związane z wysokimi państwowymi daninami. Możemy ulec ich iluzji, przyznając, że każdy obywatel Ravachol mógłby zostać self-made manem... albo ocknąć się i trzeźwo ocenić, że ekonomii nie da się sprowadzać do libertariańskich zaklęć.

Myślenie o narkotykach

Doświadczenie zdobywamy, rozmawiając i czytając. Co poziom zgarniamy punkt, jaki możemy przeznaczyć na rozwój statystyk... jest jednak ryzykowniejszy sposób na samorozwój. Myślenie. Przypuśćmy, że wdamy się w dyskusję z zatwardziałym szowinistą, którego zrównamy z ziemią. Zyskamy w ten sposób ideę „Niewytłumaczalny Program Feministyczny". Jeżeli poświęcimy kilka godzin czasu gry na internalizację koncepcji, zyskamy buffy... ale, nierzadko, również debuffy. Cóż, myślenie zawsze rozwija, ale wcale nie jest powiedziane, w jakim kierunku.

Rozwój możemy (acz wcale nie musimy) oprzeć również na korzystaniu z narkotyków. Abstynencja, zresztą promowana przez scenarzystów, to trudna droga, bo używki podnoszą nasze statystyki i ułatwiają naukę. Z drugiej strony: trzeba wiedzieć, skąd je zdobyć. Nie zapominajmy również, że kierujemy kruchą postacią, która może umrzeć na atak serca już na etapie prologu. **Tytuł stroni od nachalnego moralizatorstwa, ale w jego przesłaniu tkwi pewna mądrość**, którą Kurvitz, jako były narkoman, zna z pierwszej ręki.

Czapki z głów

Prywatnie czekałem na tę grę długo, być może całe życie. To pierwsza i, zapewne, ostatnia „dziesiątka", którą wystawiam w swojej karierze recenzenta CD-Action. Nie mogło jednak być inaczej. **Disco Elysium to dzieło totalne, nie gra wideo, ale traktat moralny; ewenement wykraczający poza granice medium.** Minimalizm jego formy cofa rolpleje do słowa, kompleksowość treści – wynosi na zupełnie nowy poziom. Konserwatyzm, liberalizm, socjalizm, komunizm, nacjonalizm i anarchizm tańczą w nim w takt obrotów dyskotekowej kuli. Ich podrygi są jednak, w gruncie rzeczy, zupełnie nieznaczące. Mimo wręcz wyzierającego z dialogów pierwszorzędnego humoru (a może właśnie dzięki niemu?) Estończycy zafundowali nam, jako cywilizacji Zachodu, gorzką pigułkę do przełknięcia. Z pewnością jednak, jako odbiorcy, powinniśmy ją zażyć. Gwarantuję, że zapomnicie wówczas o wszystkim, co w ostatnich latach wydarzyło się w obrębie gatunku. I nie będziecie żałować. |CDA|

OCENA

10

GRYWALNOŚĆ 10

WIDEO 9

AUDIO 9

+ mądry przegląd filozofii politycznych
+ potrafi pożenić tragedię z dowcipem
+ czytelna ideowa tożsamość
+ kompleksowo napisane, interesujące postacie
+ ogromna nieliniowość, potencjał na wielokrotne przechodzenie
+ fascynujący świat przedstawiony
+ dyskotekowa estetyka
+ buta autorów
+ gorzkie przesłanie

− nieprędko dostaniemy grę, która równie odważnie przekracza granice medium

(*) Slangowe nazwy narkotyków.

PEGI 18

PRODUCENT: ROCKSTAR GAMES
CENA: 250 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 32 OSÓB

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-2500 3,7 GHZ/AMD FX-6300 3,5 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 770/ RADEON HD R9 280

CD-ACTION POLECA

SANDBOX • WESTERN • WERSJA PC

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

RED DEAD REDEMPTION II

Założył kapelusz: **Krigore**

Kilka miesięcy temu, gdy w świat poszła wieść o Red Dead Redemption 2 w wersji na blaszaki, gracze pecetowi zaczęli dziękować konsolowcom za betatesty. Cóż, okazało się, że te ostatnie nie do końca poszły dobrze. Nie zmienia to jednak faktu, że do krainy PC trafił tytuł wybitny.

Długo nas Rockstar trzymał w niepewności. Tak naprawdę przecieki pojawiały się dawniej, ale ostatecznie o nadchodzącej premierze wersji pecetowej dowiedzieliśmy się jakieś trzy miesiące wcześniej. Tyle wystarczyło, by internet eksplodował.

Ziemia obiecana?

Czym jest RDR2 – nie trzeba mówić. Gdyby ktoś jednak nie zwracał uwagi na konsolowe poletko: **to sandbox w westernowych klimatach zmajstrowany przez ludzi od serii GTA**, a już przede wszystkim od Red Dead Redemption – powszechnie uchodzącej za najlepszą grę poprzedniej generacji konsol. Wielki, majestatyczny, spokojny, szanujący rozgrywkę – gameplayowo trochę przeciwieństwo GTA V. Dla niektórych wprost nudny. Dla mnie: poetycki i niesamowicie klimatyczny, pełen cieszących oko i gamingową duszę detali. To wycieczka w przeszłość godna najlepszych westernowych tradycji. O tym wszystkim przekonałem się ponownie, wracając do świata RDR 2 przy okazji wersji pecetowej. Jako że gra jako tako już się uleżała w świadomości graczy, pozwólcie, że skupię się przede wszystkim na tym, jak się gra na PC.

Wbrew temu, co można wyczytać, na klawiaturze i myszce da się grać – i to grać z przyjemnością. Prowadzenie postaci nie jest tak intuicyjne jak na padzie, jednak po przejściu prologu nie miałem w zasadzie żadnych większych problemów tak z obłożeniem klawiszy, jak z myszką. Miejscami czuć pewną bezwładność tej ostatniej, szczególnie przy oddawaniu strzałów z kolta – to jednak kwestia nie tyle niedoróbek w samej grze, co przyjętej konwencji. Odnoszę również wrażenie, że przyjemność ze strzelania znacznie spada przy gorszej wydajności gry – mechanika z tym związana jest po prostu czuła na gorszy framerate. Przy pewnej wprawie i odpowiednich ustawieniach grafiki myszka jednak robi naprawdę dobrą robotę i gra się świetnie. Nie udało się za to uniknąć innego grzechu z wersji konsolowej: nagminnie, szczególnie z początku, zdarzało mi się atakować postronnych zamiast wchodzić z nimi w interakcje – to jednak jest kolejną kwestią do wyuczenia, a weterani konsolowego RDR2 pamiętają, że również tam stanowiło to problem.

Tryb fotograficzny nie lubi się z ultrapanoramami – a szkoda!

Za garść shaderów

To, że Red Dead Redemption 2 będzie grą, która wyciska siódme poty z komputerów, wiadomo było już niedługo przed premierą. Zresztą – znając Rockstara i historię pecetowych wydań ostatnich odsłon GTA, szczególnie „czwórki" – można było również założyć to w ciemno. **Rzeczywistość jest jeszcze gorsza.** Nvidia deklaruje, że ich najmocniejsza obecnie karta graficzna uciągnie Red Dead Redemption 2 w rozdzielczości 4K na detalach na poziomie medium/high. Niby można to przełknąć – tyle że jakoś umknęło pecetowej braci i producentowi kart, że RDR2... ma również poziom jakości detali ultra. Postanowiłem sprawdzić, jak to wszystko działa, korzystając z zestawu, który śmiało można nazwać topowym: w układance Core i7-8700K, RTX 2080 Ti, 32 GB RAM-u i dysk NVMe niewiele przecież można poprawić. Gram w rozdzielczości ultrapanoramicznej – 2560 x 1080. Przesuwając suwak ogólnej jakości grafiki maksymalnie na prawo i korzystając z wbudowanego benchmarka, można się przekonać, że zestaw ten w moim przypadku zapewniał średnią wydajność na poziomie ok. 60 kl./s. A to nie jest nawet rozdzielczość QHD. Co więcej – okazuje się, że to nie wszystko.

Producenci, tworząc swoje szablony ustawień, trochę nagięli rzeczywistość. Jeśli

W tym numerze nie ma żadnej gry ze świata LEGO – dyżurny „żart" o klockach gościnnie więc przypada w udziale RDR2.

Animacje postaci i ich ubrań to tylko jeden z przykładów fanatycznej dbałości o detale.

przesuniemy zbiorczy suwak ustawień jakości wyświetlanej grafiki maksymalnie w prawo, a potem zanurkujemy w ustawienia wyświetlania obrazu, okaże się, że w kilku miejscach można wprowadzić jeszcze wyższe wartości. Co więcej, po odblokowaniu szpalty ustawień zaawansowanych zyskamy dostęp do kolejnych opcji, które mimo – zdawałoby się – maksymalnych ustawień grafiki wcale wyżyłowane nie są. To m.in. ustawienia renderowania wody, futra i nieba. Test wydajności dla 2560 x 1080 ze wszystkimi suwakami i polami wyboru ręcznie ustawionymi na wartości maksymalne zwraca średnią wydajność na poziomie 33 kl./s. Full HD? Niewiele lepiej: 40 kl./s. Obstawiam, że wymiana procesora na Core i9 niewiele by tu dała. Całkiem więc śmiało można założyć, że **obecnie nie tylko nie ma komputera, który uciągnąłby tę grę na wysokich detalach w 4K, ale nie ma również maszyny zdolnej do renderowania Red Dead Redemption 2 na naprawdę maksymalnych detalach w Full HD ze średnią wydajnością 60 kl./s** – a to już jest po prostu dramat, bo mówimy o komputerze za kilkanaście tysięcy złotych.

Nawiasem mówiąc, nie zaobserwowałem różnic między DX12 a Vulcanem – w obydwu przypadkach gra działała z taką samą średnią wydajnością, lekko tylko różniąc się minimalną i maksymalną liczbą renderowanych klatek – różnica ta jednak nie przekraczała 1,5% dla Full HD i poziomu detali na poziomie ultra.

Amerykańskie piękno

Zupełnie inną sprawą jest, że **na pececie ta gra nawet na średnich detalach grafiki wygląda wyjątkowo dobrze**. Grając z 2080 Ti, siłą rzeczy skorzystałem z ogólnego suwaka i maksymalnych ustawień – a w takich ustawieniach RDR2 na pececie jest wprost przepiękny. Wrażenie robi ogólny poziom grafiki, jak i detale. Pomijam już konie i ich kurczące się atrybuty – uwagę zwraca tu przede wszystkim szczegółowość i ostrość roślinności, a także poczucie przestrzeni. Dalszy plan nie jest tu ani rozmywany, ani maskowany delikatną mgłą gdzieś na horyzoncie, jak to ma miejsce choćby w przypadku PS4. Koniecznie wskoczcie w tryb fotograficzny: to, co można z niego wycisnąć na pececie, miejscami również wyciska – ale łzy z oczu. To po prostu piękna gra. Szkoda tylko, że tryb fotograficzny nie zrzuca screenów w formacie ultrapanoramy – choć same rozdzielczości tego typu są, rzecz jasna, poprawnie obsługiwane i świetnym pomysłem jest np. ustawienie sobie gdzieś w opcjach minimapy w największej dostępnej wersji – siedzi ona sobie cichutko w rogu ekranu, niczego nie zasłania, a zawsze mamy pod ręką komplet informacji.

Wszystkie te cudne obrazki... czasami doprowadzają do komputer do zwisu. Ogólnie testowałem grę na trzech zestawach. Na moim głównym – zero problemów. No, może nie licząc idiotycznego rozszyfrowywania plików, które trwało dłużej niż samo pobieranie gry. Drugi zestaw, nieco gorszy: gra ładowała się bardzo długo i tu doświadczyłem zwisów co mniej więcej dwie godziny. Na trzecim – najsłabszym – było najgorzej. Gra była niestabilna, wiele zaś prób mieszania w ustawieniach grafiki kończyło się zawieszeniem się RDR-a. Jak widać, **stabilność w przypadku najnowszej pecetowej gry Rockstara to trochę loteria**. Jasne, nie powinno się tak zdarzyć – równocześnie okazuje się, że można tu mieć szczęście lub pecha, a sama gra nie jest tak dokumentnie skaszaniona pod względem stabilności, jak można było słyszeć tuż po premierze. Z RDR2 na PC jest w zasadzie dokładnie tak samo jak z GTA IV na PC swego czasu – widać u Rockstara pewne rzeczy się po prostu nie zmieniają. Koniec końców: warto. I to jak! To niesamowity, poetycki, napakowany zawartością i ociekający klimatem sandbox, w którego będziemy grać latami. Gdyby nie wybiórcze problemy techniczne i astronomiczne wymagania sprzętowe, postulowałbym dychę. |CDA|

Piękna, poetycka gra, która rozłoży niejednego peceta.

OCENA

9+

GRYWALNOŚĆ 10

WIDEO 9

AUDIO 9

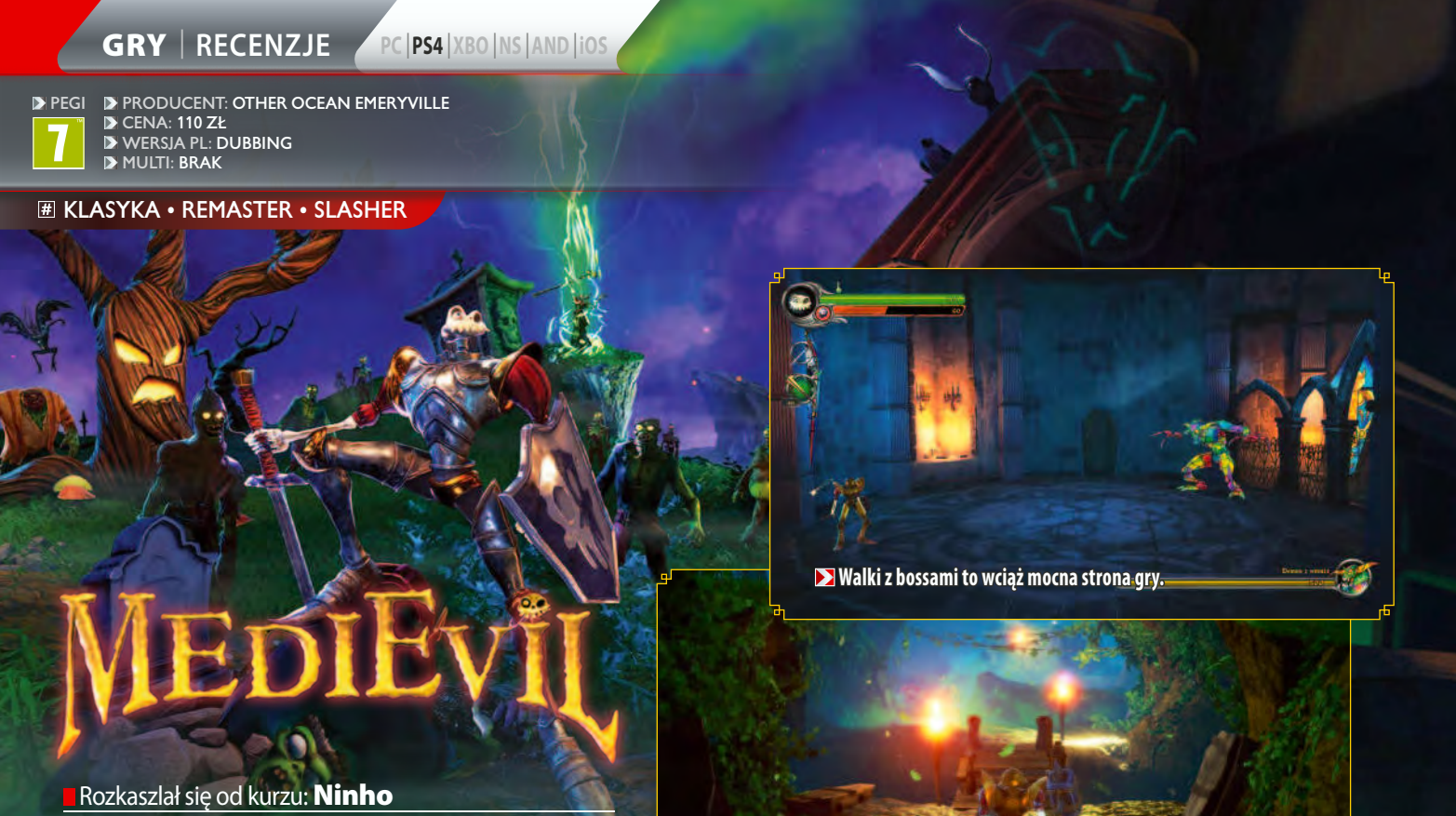
+ wciągający, spokojny i klimatyczny gameplay
+ niesamowita, fanatyczna wręcz dbałość o detale
+ świetne udźwiękowienie
+ wielki, wielki świat
+ grafika lepsza od konsolowej

− wymagania sprzętowe z kosmosu
− stabilność wersji PC i ogólna kultura pracy to kwestia loterii
− jak nie masz dziesiątek godzin w zanadrzu – nawet nie podchodź
− dla fanów wartkiej akcji: to nie ta gra

PEGI 7

PRODUCENT: OTHER OCEAN EMERYVILLE
CENA: 110 ZŁ
WERSJA PL: DUBBING
MULTI: BRAK

KLASYKA • REMASTER • SLASHER



Walki z bossami to wciąż mocna strona gry.

Zebrany naprędce oręż nie zastąpi zwinności i celnych ataków.

Rozkaszlał się od kurzu: **Ninho**

MediEvil nie jest skokiem na kasę. To wierny remake 21-letniej gry, dla której czas nie okazał się łaskawy.

Współczesna oprawa graficzna, ale rozgrywka już niedzisiejsza.

Developerzy podeszli do swojej pracy rzetelnie i odtworzyli klasyk nie tylko jeden do jednego, ale sprawili przy tym, że MediEvil wygląda świetnie, przy zachowaniu charakterystycznej dla pierwowzoru oprawy. Problem w tym, że branża poszła do przodu, gry stały się zdecydowanie bardziej złożone i to, co mogło wydawać się doskonałą zabawą w 1998 roku, wcale za takową nie uchodzi ponad dwie dekady później.

Pif-paf, jesteś trup

Wspomnienia wracały już w menu, w którym przywitał mnie ten sam (choć dużo bardziej szczegółowy) kościotrup. Chwilę później przeniosłem się na pierwszy poziom i nie potrzebowałem wiele czasu, by zauważyć, jak wiernie odtworzono pierwowzór. Sir Fortesque ma dwa rodzaje broni – dystansową i białą. Może się między nimi swobodnie przełączać w trakcie rozgrywki, każda posiada dwa tryby ataku – lekki i szybki oraz wolniejszy, acz potężniejszy. Do tego miecz jest dużo poręczniejszy od maczugi, kusza mocniejsza od noży do rzucania, a jeśli wyprzytykamy się z całej amunicji, nic nie stanie na przeszkodzie, by oderwać własne przedramię i wykorzystać je w roli bumerangu.

Umówmy się, możliwości gamepleyowe MediEvila nie były przesadnie rozbudowane już w dniu pierwotnej premiery, a 21 lat później rozgrywka jest aż nadto prosta i bronić może się jedynie za pomocą nostalgii graczy. Każdy, kto pamięta zmagania Sir Daniela Fortesque'a z dzieciństwa, będzie się bawił przy grze zdecydowanie lepiej, niż wskazywać mogłyby dzisiejsze standardy wirtualnej rozrywki. O ile do prostoty można przywyknąć, to zdecydowanie gorzej jest z kamerą. Ta w 1998 roku była oczywiście całkowicie statyczna – ze zmieniającymi się w zależności od położenia gracza rzutami. Bodaj największą nowością w remake'u jest widok zza pleców „nieumarłego" szlachcica, co teoretycznie powinno uprzyjemnić walkę. W rzeczywistości jest tak w około 50% przypadków – czasem kamera ma bowiem problemy z odnalezieniem się na polu bitwy, w niektórych miejscach nie można dowolnie jej obracać, co doskwiera przede wszystkim w zamkniętych pomieszczeniach. Walka z przeciwnikiem znajdującym się poza naszym polem widzenia nie jest tutaj niczym niezwykłym.

Z prochu powstałeś

Gra wciąż ma jednak swój urok – trudno bowiem, by muzyka czy humor się postarzały. Oczywiście niektóre żarty lepiej trafiały do odbiorcy przed dwudziestu laty, jednak to wciąż mocna strona zabawy. Jak już wspominałem, ogromne brawa należą się developerom za oprawę graficzną. Gra wygląda wyśmienicie, a choć mogłoby wizualnie być jeszcze lepiej, to pewnego rodzaju zachowawczość w tej kwestii pozwoliła odtworzyć niepowtarzalny klimat oryginału. W remake'u jest tego klimatu nawet więcej. Świat MediEvila nigdy nie był bardziej urokliwy.

Przy wszystkich pozytywach nowej wersji klasyku nie można zapominać, że **jest to podróż mocno sentymentalna, a co za tym idzie, nie dla każdego wyprawa ta będzie równie udana**. Jeśli nie masz za sobą kilkunastu godzin maksowania pierwowzoru, to raczej nie odnajdziesz się w wersji A.D. 2019. Jeśli jednak MediEvil to jedna z gier twojej młodości, to, szczególnie biorąc pod uwagę niewygórowaną cenę, możesz kupować remake w ciemno. W odsłonie z 1998 roku trudno obecnie bawić się bez zgrzytów, a za nieco ponad 100 złotych dostajemy niezły powrót do przeszłości. Inna sprawa, że **jeśli odrzeć grę z warstwy nostalgii, nie ma w niej nic nadzwyczajnego**. Nowych graczy do siebie na pewno nie przekona... tyle tylko, że to nie do nich została skierowana. |CDA|

OCENA
6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 8

+ klimat sprzed lat
+ ładnie wygląda
+ świetne udźwiękowienie
+ nostalgiczna rozgrywka

– archaiczna rozgrywka
– fatalna praca kamery

PROMOCJA NA PODZESPOŁY DLA GRACZY MARKI XPG

Przygotowaliśmy dla czytelników zniżki na podzespoły marki XPG przeznaczone dla graczy. Wszystkie oferowane urządzenia będą idealnym uzupełnieniem już posiadanego zestawu lub posłużą do zbudowania zupełnie nowego. Rabaty dotyczą pamięci RAM, dysku SSD, klawiatury mechanicznej, słuchawek nausznych oraz podkładki pod mysz.

tylko 399 zł

tylko 299 zł

XPG GAMMIX D10 2X 8GB 3200 MHZ

Niskoprofilowe pamięci RAM DDR4 XPG Gammix D10 pracują z taktowaniem 3200 MHz i są kompatybilne z technologią Intel XMP 2.0, co ułatwia ich podkręcanie. Zastosowanie starannie dobranych podzespołów zapewnia wysoką jakość oraz kompatybilność z platformami AMD oraz Intel. Model Gammix D10 został wyposażony w autorski radiator XPG, zapewniający odpowiednie odprowadzanie ciepła oraz umożliwiający montaż pamięci w małych obudowach o ograniczonej przestrzeni.

XPG SUMMONER (CHERRY MX RED)

XPG Summoner to mechaniczna klawiatura gamingowa z ergonomiczną magnetyczną podkładką pod nadgarstki, zapewniającą wysoki komfort nawet podczas długich sesji gamingowych. Urządzenie posiada 7 predefiniowanych trybów podświetlenia RGB i wyposażone jest w 105 klawiszy, w tym klawisze do obsługi multimediów, pokrętło głośności oraz obsługę maker. Klawiatura posiada system Anti-Ghosting oraz dodatkowy port USB w obudowie, do którego można podłączyć myszkę lub smartfona.

tylko 549 zł

XPG PRECOG DUAL DRIVER

Słuchawki XPG Precog to pierwsze na świecie słuchawki dla graczy, wyposażone w przetworniki dynamiczne oraz elektrostatyczne. Dzięki temu świetnie radzą sobie zarówno z bardzo niskimi, jak i bardzo wysokimi częstotliwościami, przez co oferują klarowny i pozbawiony zniekształceń dźwięk. Słuchawki oferują trzy tryby pracy: Music, 7.1 oraz FPS. Model XPG Precog jest wyposażony w odłączany mikrofon z obsługą technologii ENC (Environmental Noise Cancellation), która eliminuje niepożądane dźwięki z otoczenia i umożliwia rejestrowanie wyłącznie głosu gracza.

tylko 149 zł

XPG BATTLEGROUND XL PRIME RGB

Podkładka XPG Battleground XL Prime jest wykonana z materiału CORDURA, który ma wysoką odporność na zadrapania i zalanie cieczą, a ponadto jest gładki, dzięki czemu zapewnia miękkie oparcie dla przedramion i nadgarstków. Jej wymiary to 900 x 420 mm. Spód podkładki jest w całości pokryty gumową warstwą, która daje gwarancję utrzymania podkładki w jednym miejscu. Nie zabrakło też dwustrefowego podświetlenia RGB LED z kilkoma zaprogramowanymi trybami pracy. Podkładka posiada również odłączany kabel USB o długości 180 cm z materiałowym oplotem, który zapewnia dużą wytrzymałość i zapobiega plątaniu.

tylko 289 zł

XPG GAMMIX S11 PRO 512 GB

Dysk obsługuje złącze PCIe 3.0 x4 oraz protokół NVMe 1.3 i został wyposażony w radiator, który jest wzorowany na sportowych autach. XPG Gammix S11 Pro osiąga prędkość do 3500/3000 MB/s podczas odczytu i zapisu danych, a liczba IOPS wynosi odpowiednio 380 tys. przy zapisie i 390 tys. przy odczycie. Dzięki zastosowaniu radiatora, nośnik marki XPG jest średnio o 10°C chłodniejszy, niż modele pozbawione tego elementu chłodzącego.

Dzięki kodom pobranym z naszego serwisu kody.cdaction.pl (po użyciu zdrapki ze strony 122) będziecie mogli zakupić promocyjne urządzenia w następujących cenach:

XPG GAMMIX D10 2X 8GB 3200 MHZ - 299 ZŁ
SSD XPG GAMMIX S11 PRO 512 GB - 289 ZŁ
XPG SUMMONER (CHERRY MX RED) - 399 ZŁ
XPG PRECOG DUAL DRIVER - 549 ZŁ
XPG BATTLEGROUND XL PRIME RGB - 149 ZŁ

JAK SKORZYSTAĆ Z TEJ OKAZJI?

Na stronie 122 podana jest instrukcja, dzięki której pobierzesz z naszego serwisu specjalny kod zniżkowy.

JAK SKORZYSTAĆ Z KODU PROMOCYJNEGO?

1. Wejdź na www.euro.com.pl, znajdź objęty promocją produkt.
2. Kliknij "Do koszyka".
3. W sekcji "Zawartość koszyka" wpisz swój kod w polu na kod promocyjny.
4. Po wciśnięciu "Zastosuj" kwota rabatu powinna zostać odliczona od wartości produktu.

Lub:

1. Odwiedź salon RTV Euro AGD, w którym dostępny jest produkt objęty promocją (dostępność towaru w twojej okolicy można sprawdzić na stronie euro.com.pl).
2. Udaj się do doradcy klienta ze swoim kodem. Doradca wpisze kod w systemie i kwota rabatu zostanie odliczona od wartości produktu.

Każdy z kodów jest jednorazowego użytku. Jedna osoba może kupić maksymalnie jedną sztukę każdego z promocyjnych produktów.

MIŁEGO GRANIA!

Promocja obowiązuje w sklepie internetowym euro.com.pl i w sklepach stacjonarnych RTV Euro AGD. Promocja jest ważna do 19 grudnia 2019 roku lub do wyczerpania zapasów. Liczba egzemplarzy promocyjnych jest ograniczona.

Szczegóły znajdziesz w regulaminie promocji:
https://www.euro.com.pl/cms/xpg-cd-action-promocja.bhtml

Advertorial

PEGI 18

PRODUCENT: CD PROJEKT RED/SABER INTERACTIVE
CENA: OK. 200 ZŁ
WERSJA PL: PEWNIE, ŻE JEST!
MULTI: BRAK

WIEDŹMIN 3 • ALE NA SWITCHU

NINTENDO SWITCH

WIEDŹMIN 3 DZIKI GON

EDYCJA KOMPLETNA

Roślinność jest zaskakująco bujna, ale nie polecam przyglądać się kępkom trawy.

Oby w druku było widać tę aureolę...

„Triss > Yen", mówi i ucieka: **spikain**

Każdy Polak jadł schabowego, pił w plenerze i grał w trzeciego Wiedźmina.

Dlatego dyskusja na temat switchowego portu Dzikiego Gonu (i wszelkie jego recenzje) rzeczywiście dotyczyć musi tego wydania, a nie samej gry. Bo że wielką jest, wiedzą już wszyscy. To jak ten port?

Ten tego

Pierwsze wrażenie jest tragiczne. Po pół godziny od przejęcia kontroli nad Geraltem byłem pewien, że recenzenci nie zostawią na grze suchej nitki, zasypując ją szóstkami. I pewnie gdyby Dziki Gon nie był dziełem wybitnym, nie wybroniłby się i skończyłoby się na żółtym kwadraciku Metacritica.

Wszyscy mamy jeszcze w głowie, jak wygląda Wiedźmin na pozostałych platformach, więc to szczególnie bolesne. Problemy techniczne widoczne są na każdym kroku, nie pomaga też – jak w wielu innych przypadkach portów dużych gier na Switcha – świadomość, że gra działa na malutkim, mobilnym urządzeniu. Co najwyżej pozwala nam to zapomnieć o niskiej rozdzielczości, bo 540p na sześciocalowym ekranie jest znośne. Ale to mała pociecha, kiedy tak wiele innych elementów zgrzyta i uwiera.

Cały czas gdzieś wariują cienie. Światło potrafi nagle dziwacznie się „przełączyć" w połowie dialogu, jakby – pstryk – zmieniła się godzina. Charakterystyczna poświata otaczająca włosy cały czas przypomina, że, cóż, Hairworksy to to nie są. Podczas przełączania scenek przez ułamek sekundy widać, jak modele postaci przeskakują z domyślnej pozy w tę właściwą. No i liczba klatek na sekundę bywa wręcz przygnębiająca. Co ciekawe, szczególnie irytuje to w trakcie mniej dynamicznych scen, kiedy – dajmy na to – stoimy sobie spokojnie w pomieszczeniu i z kimś rozmawiamy. Albo kiedy wjedziemy do zaludnionego miasta. Może dlatego, że wtedy więcej zasobów mózgu poświęcamy na obserwację, niż kiedy np. jesteśmy zajęci walką.

Absolutne minimum potrzebne, by cieszyć się Wiedźminem.

...Ale!

Nie piszę tego wszystkiego, żeby się poznęcać nad Saber Interactive, które portowało grę na Switcha. Wiadomo, że i tak **dokonali rzeczy niemożliwych – nawet jeśli ostateczny efekt nie jest tak imponujący jak w przypadku Dooma przeniesionego na konsolkę** przez Panic Button. Trudno nie zmrużyć oczu na spadające klatki czy ząbkowane krawędzie, ale przyznam, że równie często z uznaniem mamrotałem „hm!" i „o, nieźle", pozytywnie zaskoczony bujnością flory, pogodą albo tym, że ładne landszafciki pomimo sprzętowych ograniczeń nadal są ładne. Nie wspominając już nawet o tym jednym „ha!", kiedy zobaczyłem, jak postacie w tle poruszają się w dosłownie kilku klatkach na sekundę, żeby obiekty znajdujące się bliżej – czyli to, na co patrzymy przez większość czasu – mogły dobić do tych trzydziestu. Zazwyczaj dobijają.

Ostatecznie po prostu zapomina się, że na PC na najwyższych ustawieniach Wiedźmin 3 wygląda nieporównywalnie lepiej. **Większość zgrzytów w końcu już tak nie przeszkadza** – w każdym razie nie tak często – a świetna gra pozostaje świetną grą. Ten port to absolutne minimum potrzebne, by się nią cieszyć. Zastanawiałem się więc, komu tak właściwie jest dedykowany. Gdybym miał ochotę tak po prostu ograć Dziki Gon, odpaliłbym go na czymkolwiek innym. Wydaje mi się więc, że to wersja dla tych, którzy takiej możliwości nie mają, bo pecet za słaby, a jedyną konsolą w domu jest Switch. Albo tych, którzy dużo podróżują.

Bo jeśli chodzi o samą zawartość, Wiedźmin na Switcha to rzeczywiście edycja kompletna – tj. z obydwoma rozszerzeniami i pełną polską wersją językową. A więc i fenomenalnym polskim dubbingiem (którego ponoć zabrakło w switchowej reedycji Baldur's Gate, ups!). Wiedźmina 3 polecam każdemu. Tę wersję – tylko tym, którzy z jakiegoś powodu nie mogą sięgnąć po inną. |CDA|

OCENA 8

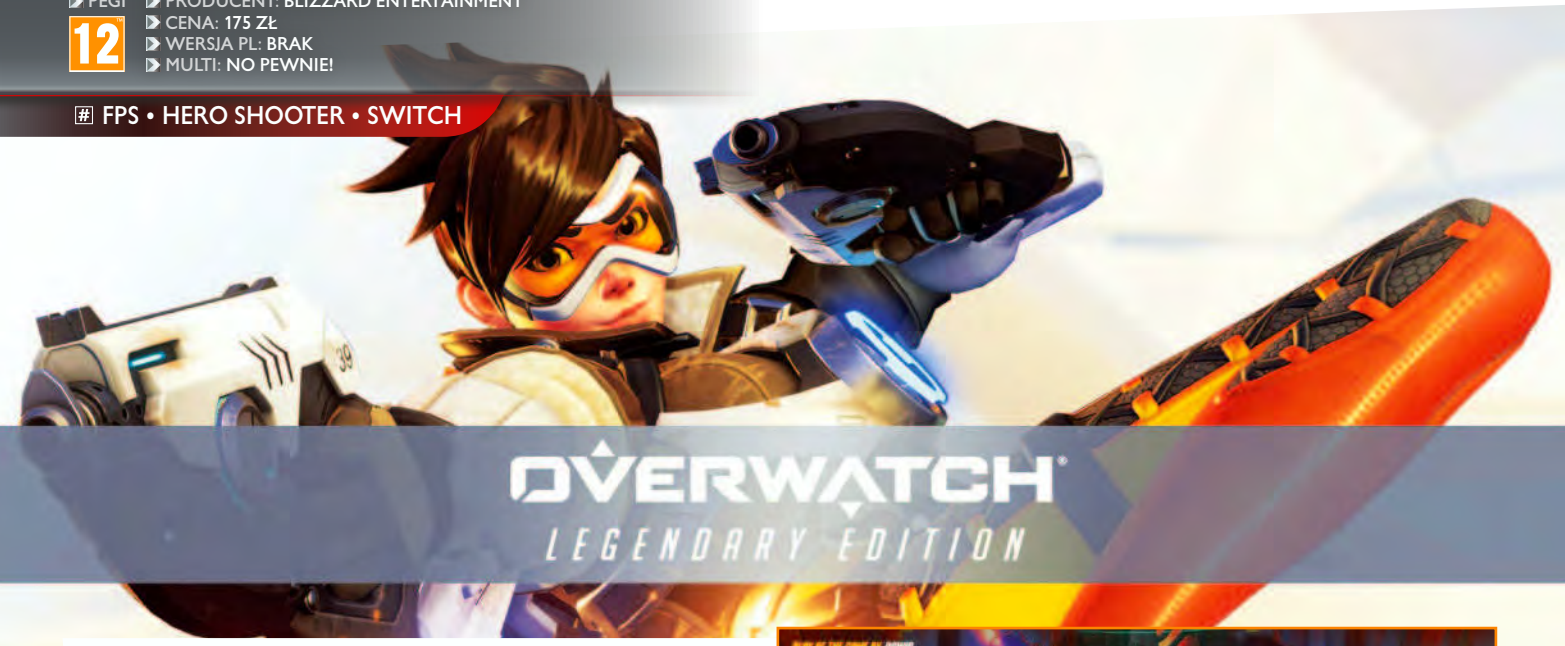
GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 6
AUDIO 9

+ fenomenalna gra
+ i przy okazji piękna, czego technologiczne ograniczenia nie przekreślają...

– ...ale nie ma co udawać, że nie wpływają na odbiór całości

PEGI 12
PRODUCENT: BLIZZARD ENTERTAINMENT
CENA: 175 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: NO PEWNIE!

FPS • HERO SHOOTER • SWITCH



R + X = POTG, przekonał się wielokrotnie: **spikain**

NERF THIS!

Jak najpewniej wielu z tych, którzy czytają te słowa, grałem dużo w Overwatcha na PC tuż po premierze – potem wielokrotnie myślałem o spróbowaniu wersji konsolowych, ale powstrzymywała mnie myśl o sterowaniu. W przeciwieństwie do sporej części naszego pecetowego, polskiego społeczeństwa nie mam problemu z FPS-ami na padzie, ale po dziesiątkach godzin na myszy i klawiaturze w Overwatchu miałbym bezpośrednie porównanie i obawiałem się, że pady Sony i Microsoftu wypadłyby w tym porównaniu blado.

Za Splatoonem

Wielokrotnie głośno w redakcji narzekałem na to, że w strzelankach poza konsolami Nintendo nie korzysta się z żyroskopu, który przecież świetnie nadaje się do mniejszych, bardziej precyzyjnych ruchów. Pewnie dlatego, że wydając gry na PS4 i XBO, wydawcy na ogół nie faworyzują żadnej z platform (a przynajmniej nie robią tego za darmo) – a żyroskopu w padach xboksowych nie ma. Z radością więc informuję, że wersja switchowa jest na tyle odmienna od pozostałych, tj. gorsza wizualnie i wydajnościowo, że w tym przypadku się nie cykali i po prostu **dorzucili opcję „gyro controls"**.

I to zmienia wszystko(*). Overwatch to idealna kanapowa gierka – tutaj wcisnę meczyk przed obiadem, tam dwa przed snem. Jeżeli ktoś spędza dni przed pecetem, na pewno nie ma powodu, żeby kupować wersję switchową, zwłaszcza że strzelanka Blizzarda nie wymaga przecież superkomputera. Jeśli jednak macie (jak ja) w zwyczaju po godzinach pracy raczej odpoczywać od biurowego krzesła, polecić muszę właśnie port na Switcha, a nie PS4/XBO. Nawet pomimo wszystkich problemów – i nawet jeśli ostateczna ocena nie jest tak wysoka, jak można oczekiwać po grze tej firmy.

Zgadnijcie, co stało się chwilę później.

Bo **z technicznego punktu widzenia naprawdę bywa niewesoło** – co jest aż dziwne, zważywszy na to, że niejedna bardziej wymagająca gra radzi sobie na Switchu lepiej. Liczę, że część problemów zniknie za sprawą magicznych łatek, ale z innymi pewnie trzeba będzie żyć. Oby poprawiono spadki fps-ów (gra stara się trzymać 30, ale gdyby wychodziło jej to świetnie, nie użyłbym słów „stara się", prawda?), bo to one najbardziej przeszkadzają. Resztę da się przeżyć, bo choć kłuje w oczy, nie przekłada się bezpośrednio na to, jak radzimy sobie w grze. Przykład? W grze regularnie nie wczytuje mi się D.Va, którą gram najczęściej – i mam tu na myśli całego mecha, wraz z wydawanymi przez niego odgłosami, takimi jak stawiane kroki. Na szczęście to problem, który występuje wyłącznie podczas skirmishów pomiędzy właściwymi walkami, kiedy gra nie ma tego dodatkowego czasu potrzebnego na załadowanie wszystkich modeli. Wszystkich, bo bywa, że zamiast pozostałych postaci są niebieskie i czerwone światełka.

Jak duszyczki

A fuj, użyłem przed chwilą słowa skirmish? Przyzwyczajcie się, bo Overwatch na Switchu nie ma polskiej wersji językowej. Mnie to nie przeszkadza, innym

Płynnie czy nie – emocje te same.

na pewno będzie – moja żona na przykład już nasłuchała się gadki polskiej D.Vy i twierdzi, że brzmi lepiej od pierwowzoru.

Żeby nie było wątpliwości: **Overwatch na Switchu jest jak najbardziej grywalny**, a kiedy przymknie się oko na niedociągnięcia... Cóż, powiedzmy po prostu, że dzięki temu portowi – choć nie jest szczytowym osiągnięciem technologicznym – wróciłem do proszenia przeciwników, żeby „znerfili to!" i znowu gram regularnie, już nie tylko dlatego, że trzeba było napisać recenzję. A że Overwatcha 2, który ma pojawić się w bliżej nieokreślonej przyszłości jako update, zapowiedziano na Switcha... to pewnie grać będę jeszcze bardzo długo. |CDA|

OCENA
7
GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 7
AUDIO 8

+ przenośny Overwatch, co nie?
+ żyroskop

− brak kartridża w pudełku
− brak polskiej wersji
− dziwaczne błędy

(*) Z jakiegoś powodu podczas sterowania Pro Controllerem znacznie lepiej działa schemat handheldowy niż ten dedykowany Pro Controllerowi. Polecam też przypisać sobie zerowanie kamery do jakiegoś przycisku – ten na szczęście może być różny dla różnych postaci.

PEGI 12

PRODUCENT: FROZENBYTE
CENA: 108 ZŁ (PC), 125ZŁ (PS4, XBO, NS)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: DO 4 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL QUAD-CORE 2 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 560/ RADEON HD 5700

BAŚŃ • PLATFORMÓWKA 2,5D • ZAGADKI

Jest oczarowany: **Witold**

Fiasko trzeciej części Trine, które niemal pociągnęło developerów na dno, nauczyło ich jednej rzeczy: nie ruszaj tego, co działa dobrze. Studio wzięło sobie tę maksymę do serca i w jej duchu stworzyło The Nightmare Prince. I wiecie co? To był bardzo dobry pomysł.

TRINE 4
The Nightmare Prince

Słowem wyjaśnienia: głównym problemem „trójki" była nie tyle jakość rozgrywki, ile jej długość. Frozenbyte odważnie postanowiło przenieść cykl w pełny trójwymiar: samej zabawie dodało to niewiele powabu (niektórzy powiedzą nawet, że go ciut odjęło), jednak dla budżetu okazało się katastrofalne. Możliwość przejścia Trine 3 za jednym posiedzeniem pewnie byśmy jeszcze przeżyli (w końcu poprzednie odsłony starczały na nie tak znowu dłużej), ale niedobory w znajdźkach, rozwoju postaci czy sekretach sprawiały, że po ukończeniu kampanii nie bardzo było po co do niej wracać. Na szczęście przy nowej odsłonie developerzy przyjrzeli się skargom fanów i wyciągnęli wnioski.

Dawno, dawno temu

Na dzień dobry czeka nas więc poważny krok wstecz: **Trine na powrót stało się platformówką 2,5D i chwała twórcom za to!** Decyzją tą Frozenbyte ułatwiło sobie życie, co pozwoliło zaprojektować przygodę o rozsądnej długości i z odpowiednią liczbą tajemnic do odkrycia. Ponownie wcielimy się w maga Amadeusza, złodziejkę Zoyę oraz rycerza Poncjusza – drużynę bohaterów złączonych przez przypadek i magiczny artefakt. Nie zmieni się więc klimat opowieści – wciąż czuć się będziemy jak w interaktywnej baśni, częstowani co jakiś czas uroczymi sucharami czy przekomarzaniami się naszej ferajny.

Fabuła nawet jak na standardy Trine jest wybitnie pretekstowa. Każda z postaci we właściwym dla siebie prologu otrzymuje list, z którego dowiadujemy się, że jest książę do uratowania i właściwie to wypadałoby się tym zająć. Po pierwszym akcie drużyna ponownie łączy więc siły i do samego końca goni za umykającym przyszłym władcą, który po drodze nieintencjonalnie (chociaż nad wyraz skutecznie) rozsiewa koszmary. Nie jest to przesadnie angażujące, ale stanowi całkiem niezłą wymówkę do pokazania zróżnicowanych (i z czasem coraz bardziej onirycznych) lokacji.

Nasza sympatyczna paczka w pełnej krasie.

Za górami, za lasami

A na to narzekać nie ma co, ponieważ **Trine 4 estetycznie jest: czarujące, niezwykłe, baśniowe, śliczne, cudowne oraz magiczne**. Wybaczcie ten zalew epitetów nieświadczący może najlepiej o warsztacie piszącego, jednak w tej sytuacji jest on nad wyraz uzasadniony. Nieważe, czy przemierzamy ruiny zamku, zaśnieżone górskie szczyty, czy leśne odmęty, ani przez chwilę nie zapominamy o tym, że jesteśmy bohaterami ruszającymi na ratunek w świecie wyjętym prosto z opowieści dla dzieci – nieustannie zresztą towarzyszy nam głos narratora. Na swojej drodze spotkamy więc czarownice i dobre wróżki, antropomorficzne zwierzęta doglądające swoich ogródków i tajemnicze duchy obiecujące nam pomoc w naszej misji – wszystko żywcem wyjęte z kart jakiegoś zbioru baśni. Całości dopełniają przerysowane postaci naszych bohaterów – ot, chociażby poczciwy Poncjusz i jego nieujarzmiony apetyt czy niepoprawna kleptomanka Zoya.

Fani poprzednich części wiedzą jednak, że nie jest to rozgrywka dla najmłodszych. Mimo że na pierwszy rzut oka jest to przyjazna platformówka, tak naprawdę **mamy do czynienia z grą logiczną opartą na fizyce i niewymagającą w gruncie rzeczy żadnej zręczności. Co innego spostrzegawczości i odrobiny pomyślunku** – z pewnością nieraz zdarzy nam się zaciąć w jakimś miejscu na dłuższą

chwilę, ponieważ uparcie omijać będziemy poprawne rozwiązanie. Z drugiej strony: częstokroć tych ostatnich może być więcej niż jedno.

Wszystko dlatego, że każdy z bohaterów ma na podorędziu zwiększającą się z czasem garść umiejętności. Stąd niektóre przeszkody możemy pokonać na wiele sposobów. Przykładowo: wodą z pobliskiego wodospadu musimy zasilić koło młyńskie otwierające wrota. Możemy więc skierować ciecz w odpowiednim kierunku przy pomocy tarczy Poncjusza... ale nic nie stoi na przeszkodzie, żeby zamiast tego użyć przywoływanych przez Amadeusza desek. Zresztą efekt nie musi być długotrwały – magiczną strzałą Zoyi jesteśmy w stanie zamrozić raz uchylone drzwi, dlatego nie musimy się kłopotać wytrzymałością naszej konstrukcji.

Twórcy zagrali zachowawczo i zdecydowanie się to opłaciło.

Ponieważ postacie zmieniamy w locie, daje nam to – a gra zresztą nieustannie wymusza takie podejście – okazję do wypróbowywania przeróżnych pomysłów i technik. Wejście na wysoką przeszkodę jest zupełnie innym wyzwaniem dla maga, który po prostu wyczaruje sobie wieżę ze skrzynek, a czym innym dla złodziejki, która podciągnie się na nią za pomocą linki z hakiem. Nasz rycerz niestety zostanie na dole... ale za to jako jedyny pokona szersze rozpadliny, szybując na swojej tarczy. Umiejętności jest zresztą dużo więcej i cała przyjemność polega na używaniu ich w sposób, jakiego nie przewidzieli (teoretycznie) twórcy. Szczególnie gdy gramy z innymi ludźmi.

Drużyna szlachetnych bohaterów

Trine szczególnie błyszczy w grupie – nie bez kozery oferuje przecież trzy grywalne postaci. „Czwórka" pozwala naraz zagrać – lokalnie lub przez internet – nawet czterem osobom (w trybie swobodnym, w którym wszyscy mogą być w danej chwili tym samym bohaterem), chociaż najlepiej sprawdza się przy klasycznym podejściu w trzy osoby. Tutaj już wcześniej sympatyczna rozgrywka rozwija skrzydła: oprócz możliwości przypadkowego (bądź nie) zrzucania sojuszników w przepaść wprowadza całą górę nowych rozwiązań. „Zoya, stań na tarczy Poncjusza, wyczaruję deskę, z której wybijesz się wyżej, później podepniesz do niej linę i voilà, mamy most". Najwięcej zabawy będziemy mieli z kombinowaniem, jak wciągnąć trzeciego z bohaterów, który akurat nie ma żadnej umiejętności niezbędnej do pokonania przeszkody... No, chyba że gramy w trybie swobodnym i wszyscy wcielimy się w postać niemającą akurat z danym wyzwaniem żadnego problemu – nie polecam.

Z radością przy tym donoszę, że Trine 4 zdaje się o wiele mniej podatne na brutalne „łamanie" niż poprzednie części. Oznacza to tyle, że bardzo rzadko czujemy się oszustami, rozwiązując zagadki „po swojemu" – i to nawet jeżeli twórcy ewidentnie wymagają od nas czego innego (w „dwójce" np. nagminnie miałem wrażenie, że nadużywam skrzynek Amadeusza). Niestety, gdzieś od czwartego aktu zadania stają się coraz trudniejsze, a co się z tym wiąże, wymagające konkretnych działań. Wtedy gra zaczyna miejscami frustrować czy wręcz nużyć. Nie pomaga też obecny w końcówce nawał zabijających bohaterów przeszkód – lasery czy przewodząca prąd podłoga sprawiają tylko, że niecierpliwie wypatrujemy finału.

Parę razy się potknęła

Słabym elementem produkcji jest także walka. Niby nie zachwycała w żadnej odsłonie (chociaż ja tam zawsze ją lubiłem), jednak tutaj nie dość, że „koszmarni" wrogowie są wybitnie nieinteresujący i zaprojektowani bez pomysłu (zresztą przez całą grę spotkamy z 4 modele przeciwników), to starcia z nimi są po prostu nudne. Ani nie czujemy, żeby gra wymagała od nas czegokolwiek (po co, skoro wszystko można rozwiązać zamrażaniem Zoyi i zwykłym machaniem mieczem Poncjusza), ani nie czujemy żadnej satysfakcji po wygranej. Przypadkowe zgony (o które w chaosie pocisków nie tak znowu trudno) jedynie frustrują i niczego nas nie uczą. Co innego walki z bossami – te z kolei wymagają od nas wykorzystywania wyuczonych umiejętności, a czasem nawet odrobiny główkowania (a w jednym wypadku wręcz całej jej góry). Oprócz finałowego starcia, które dla odmiany testuje naszą zręczność i pasuje do całości jak pięść do nosa.

I żyli długo i szczęśliwie

Powrotu Trine trudno jednak ostatecznie nie uznać za sukces. Chociaż twórcy raczej niczym nie starają się nas zaskoczyć (niewidzianych wcześniej zdolności jest tu jak na lekarstwo, zresztą brakuje też kilku znanych z poprzednich części: chociażby młota Poncjusza), to wyposzczeni fani z radością przyjmą **całkiem udaną powtórkę z „dwójki"**. Zwłaszcza jeżeli mają towarzyszy do wspólnej zabawy. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 9

+ czarujący, baśniowy klimat
+ rozgrywka wymaga współpracy każdego z bohaterów
+ większość problemów można rozwiązać na różne sposoby...

− ...chociaż nie w ostatniej części gry
− prostacka i nieinteresująca walka
− zupełnie nieangażująca fabuła
− drzewka rozwoju równie dobrze mogłoby nie być

Nieraz trzeba połączyć siły.

Ach, żeby zawsze było tak łatwo.

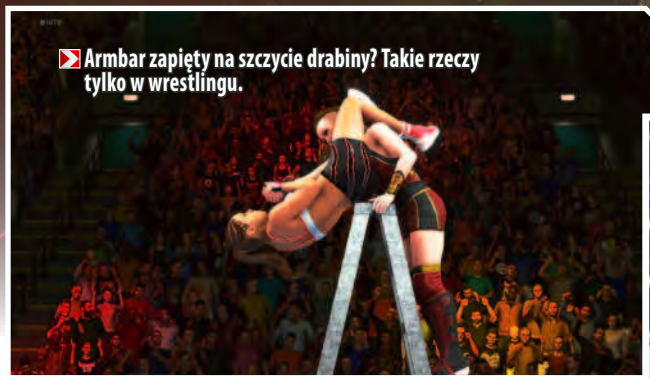
PEGI 16

PRODUCENT: VISUAL CONCEPTS
CENA: 200 ZŁ (PC, PS4, XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: LOKALNIE I ONLINE DO 8 GRACZY

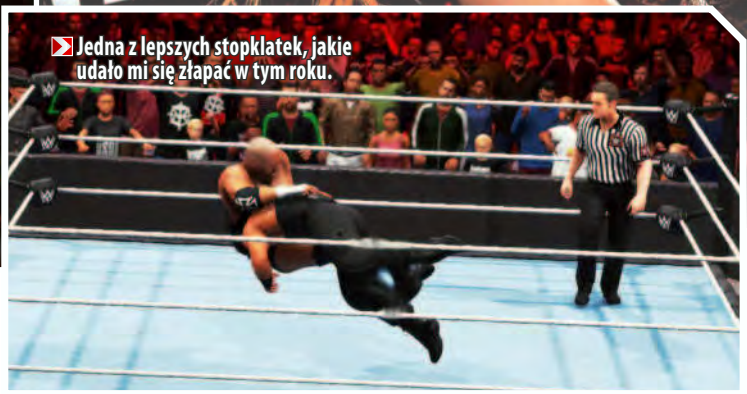
GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-3550/ AMD FX 8150, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 680/AMD RADEON 7850, 2 GB VRAM

WRESTLING • TEATR • BIJATYKA

WWE 2K20



Armbar zapięty na szczycie drabiny? Takie rzeczy tylko w wrestlingu.



Jedna z lepszych stopklatek, jakie udało mi się złapać w tym roku.

Kopał się kolanem... w plecy: **Ninho**

Po niezłym WWE 2K19 wydawało się, że seria wraca na właściwe tory. Nic bardziej mylnego – tak źle jak w WWE 2K20 nie było jeszcze nigdy.

W ramach dorocznej edukacji czytelników CD-Action spieszę z wyjaśnieniem takiego stanu rzeczy. Dla WWE, federacji wartej parę miliardów dolarów, gra wrestlingowa ma głównie znaczenie PR-owe, podobnie jak ich studio filmowe. Choć przynosi spore straty, to pozwala na zwiększanie rozpoznawalności marki na świecie. Dlatego też, tak jak co roku WWE po kosztach produkuje kilka filmów straight to DVD, tak pod szyldem 2K regularnie powstaje potworek będący przedmiotem niniejszej recenzji.

Minus five stars!

Nie ma więc co liczyć na rychły skok jakościowy, skoro na podorędziu jest gotowe i znane developerom narzędzie. Problem polega na tym, że firma, która opracowała silnik napędzający kolejne odsłony gry – Yuke's – już nie współpracuje z 2K, a twórcy z Visual Concepts, dotychczas jedynie wspomagający kolegów z Japonii, niekoniecznie potrafią się engine'em posługiwać. To właśnie dlatego **w grze znaleźć można o wiele więcej bugów i glitchy, niż miało to miejsce przed rokiem (a wówczas wcale nie było ich mało)**. W sieci krąży sporo kompilacji dziwnych wydarzeń ringowych, a choć ostatnia łatka nieco poprawiła fizykę, to wciąż jest co najwyżej słabo. Gdy dodamy do tego oprawę graficzną rodem z PlayStation 3(*), żal ściska serce każdego fana wrestlingu, gdy widzi „doskonale" odwzorowane ruchy i akcje wrestlerów. Gdyby tylko odtworzono je na zupełnie nowym silniku, może w końcu dostalibyśmy klasyka na miarę WWE SmackDown! Here Comes the Pain czy WWE SvR 2007.

Nie sposób pominąć **tradycyjnie fatalnego komentarza** – kwestie wypowiadane są kompletnie od czapy, rzadko mając związek z wydarzeniami w ringu. Jeśli już jednak skupimy się na tym, co w „kwadratowym pierścieniu", to można się tu chwilami naprawdę nieźle bawić. System kontr działa równie dobrze co przed rokiem, budowanie wrestlingowego spektaklu wciąż jest tutaj możliwe. Przynajmniej póki wszystkiego nie popsuje głupi glitch.

Meltzer driver for this guy!

Pod większością względów WWE 2K20 to na dobrą sprawę duże uaktualnienie do poprzedniej edycji. Mamy te same tryby – Showcase i 2K Tower – tyle że z nowymi bohaterami (wrestlerkami odpowiedzialnymi za woman revolution i Romanem Reignsem). Jest także kariera, tym razem skupiająca się na historii dwójki zawodników – mężczyzny i kobiety. Gorsza niż ta sprzed roku, zupełnie przegadana i nieciekawa.

Do tego dochodzą wszystkie standardowe możliwości zabawy – gra online i lokalnie dla maksymalnie ośmiu graczy, sporo rodzajów walk i 2K Originals. A w nim specjalne wersje postaci (np. na Halloween), zupełnie nowe miejscówki, w których można walczyć, czy legendy wrestlingu do odblokowania. A sporo z tych rzeczy... za dodatkowym paywallem. Ta informacja okazała się dla mnie gwoździem do trumny najnowszej odsłony serii. Jedyna nadzieja w tym, że na poletku wirtualnej rozrywki wyrośnie WWE podobna konkurencja do AEW(**) w rzeczywistości. Nawet jeśli rywalizacja nie podniesie poziomu kolejnej odsłony WWE 2K, to przynajmniej dostalibyśmy alternatywę w postaci dobrej gry o wrestlingu. |CDA|

Zaprzepaszczono wszystko, co zbudowano w poprzedniej edycji.

OCENA **4+**

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 5
AUDIO 7

+ sporo trybów rozgrywki
+ gdy nie ma bugów, gra się przyjemnie
+ doskonale odwzorowane ruchy zawodników
+ telewizyjna prezentacja

− graficznie wciąż z poprzedniej epoki
− fatalna implementacja komentarza
− ogrom bugów
− brak sensownego tutorialu
− paywall za paywallem

(*) Dość napisać, że wymagania wersji pecetowej pozostają niezmienne od czterech lat!
(**) Nowo powstałej federacji wrestlingowej z potężnym zapleczem finansowym.

Trine 4 The Nightmare Prince, prod. Frozenbyte, wyd. Modus Games
Projekt dofinansowany w programie Kreatywna Europa

Unijne dofinansowanie dla polskich developerów gier video

Rynek gier video to imponujący dział globalnej gospodarki, najszybciej rosnący sektor przemysłu rozrywkowego na świecie. Komisja Europejska rozpoznając istotę tej branży w kontekście rozwoju rynku audiowizualnego w Europie, tylko w trwającej edycji programu Kreatywna Europa przeznaczyła łącznie ponad 20 mln euro na development projektów oraz koncepcji gier video o rozbudowanej narracji i wymiarze europejskim.

Dofinasowanie zostało rozdystrybuowane dzięki unijnej inicjatywie zaplanowanej na lata 2014-2020 – programowi Kreatywna Europa, który oferuje wsparcie finansowe w ramach trzech komponentów: Kultura, MEDIA oraz części międzysektorowej. Komponent MEDIA koncentruje się m.in. na dofinansowywaniu nowych technologii, w tym projektów interaktywnych, gier video, dystrybucji i promocji on-line oraz działań związanych z rozpowszechnianiem europejskich filmów i utworów audiowizualnych na europejskim i międzynarodowym rynku. Jednym z 13 obszarów dofinansowania w ramach komponentu jest Development gier video.

Polscy producenci gier plasują się w czołówce beneficjentów tego schematu. W 2019 roku na development polskich gier video przeznaczonych zostało 300 000 euro – dwóch rodzimych developerów otrzymało mianowicie na swoje projekty maksymalną dostępną kwotę dofinansowania. Łącznie wsparcie na rozwój gier w trwającej edycji programu uzyskało dotychczas 18 projektów z Polski, a budżet przeznaczony na ich współfinansowanie ze środków programu Kreatywna Europa komponentu MEDIA wyniósł już ponad 2 mln euro.

Wśród polskich beneficjentów w tym obszarze znaleźli się do tej pory m.in: CD Projekt („Wiedźmin 3: krew i wino"), Bloober Team („Medium", „Layers of Fear"), 11 Bit Studios („Frostpunk"), Telehorse („Transatlantic"), Nawia Games („In Pale Lamplight"), Fuero Games („Bushy Tail"), Future Green Innovations („Flynn and Emma`s Funny Adventure") czy Punch Punk („AIDA"). W tym roku dofinansowanie otrzymały projekty gier „Black" produkcji Bloober Team oraz „Falling Star" produkcji Ovid Works.

Dofinansowanie w ramach schematu Development gier video to nie jedyna forma wsparcia dla europejskiego sektora gier z ramienia Kreatywnej Europy. Od 2019 roku funkcjonuje w Polsce Instrument Gwarancyjny dla Sektorów Kultury i Kreatywnych programu Kreatywna Europa, który oferuje konkurencyjne kredyty dla MŚP. Kredyty z gwarancją zaciągać można na kwotę do 8,4 mln złotych, gwarancja zabezpiecza do 80% kwoty udzielonego kredytu, a także wpływa na bardzo niskie oprocentowanie. Pierwszym polskim beneficjentem tego narzędzia finansowego został właśnie producent gier video, firma Anshar Studios.

Komponent MEDIA wspiera doświadczonych europejskich producentów gier video w rozwijaniu innowacyjnych projektów, dążąc do zwiększenia konkurencyjności europejskiego sektora gier video na rynkach międzynarodowych. Dofinansowanie skierowane jest do niezależnych firm, pragnących rozwijać projekt cyfrowej gry video, z przeznaczeniem na dowolną platformę. Projekty muszą być jednak przeznaczone do komercyjnej dystrybucji, charakteryzować się wysokim stopniem interaktywności oraz posiadać elementy narracyjne.

Zachęcamy do składania wniosków na ostatni nabór w tej edycji programu. Aplikacje nadsyłać można do 12 lutego 2020 roku.

Więcej informacji:
www.kreatywna-europa.eu

PEGI 16

PRODUCENT: BROWNIES/MARVELOUS
CENA: OK. 150 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: NS
PC: WIN 7/8/10, CORE 2 DUO E8400 PHENOM II X2 550, 4 GB RAM, GTX 9800/ RADEON HD 3870, DIRECTX 11

SYMULATOR FARMY • CROSSOVER

Na marlina poluje: **spikain**

Najlepszy Harvest Moon od czasu Stardew Valley – na zachodzie skazany na pominięcie, bo to kreskówkowy crossover.

Skazany niesłusznie, zwłaszcza że znajomość materiału jest nieistotna. Sam o Doraemonie wiem niewiele więcej od przeciętnego mieszkańca Polski. To bardzo popularna manga (w grudniu skończy 50 lat!), ale że w naszym kraju pojawiła się stosunkowo niedawno (w 2014), i to w mediach dla najmłodszych (Disney XD, potem Disney Channel), to nie dziwi mnie, że prawie każdy dorosły czytelnik CD-Action już dawno przerzucił stronę. A to – cytując Magdę Gessler – największy błąd na świecie! W końcu to stary, dobry Harvest Moon. Ba, najlepszy.

Story of co?

Obligatoryjny skrót wydarzeń, który należy dorzucać do każdego tekstu o Story of Seasons – seria, która wydawana jest teraz na zachodzie pod tą nazwą, dawniej funkcjonowała jako Harvest Moon. Ta ostatnia marka reprezentowana jest obecnie właściwie wyłącznie przez gry tak złe, że nawet o tym nie rozmawiajmy, bo nie chcę się denerwować. Doraemon Story of Seasons jest więc połączeniem z punktu widzenia zachodniego gracza niespecjalnie atrakcyjnym, ale w praktyce te dwie marki uzupełniają się rewelacyjnie. Od tytułowego niebieskiego robokota gra dostała spory zestaw barwnych postaci, nie najgorszą fabułę i niezłe poczucie humoru, a od farmerskiej serii... cóż, wszystko to, za co pokochaliśmy stare Harvest Moony.

Trzeba tutaj nadmienić, że Story of Seasons cierpiało od lat na mały zastój – to dobre gry, ale brakowało im polotu wspomnianego Stardew Valley, które być może i jest wtórne względem dzieł Japończyków, ale jakie bogate i oszlifowane! Świeżość do serii została wprowadzona najwyraźniej dzięki współpracy Marvelous ze studiem Brownies oraz producentem Kojim Nakajimą, który zresztą wpadł na pomysł połączenia jego ukochanego anime z jego ukochaną serią gier.

W Doraemon Story of Seasons zajmujemy się więc głównie tym, czego można się było spodziewać: uprawą rzepy, łowieniem ryb, wykopywaniem diamentów, zbieraniem owoców, kolekcjonowaniem robaków, oporządzaniem krówek, dekorowaniem domu, rozbudową farmy i utrzymywaniem relacji z mieszkańcami miasta o uroczej nazwie Natura. Wpadamy sobie w jedną pętlę rozgrywki – na przykład wstajemy o szóstej rano, podlewamy kukurydzę, idziemy się zdrzemnąć i resztę dnia spędzamy w kopalni – a kiedy nam się chwilowo znudzi, zajmujemy się czymś innym. I na przykład pół jesieni (czyli 15 dni) spędzamy na wędkowaniu i oczyszczaniu gospodarstwa z chwastów i kamieni. W międzyczasie bierzemy też udział w różnych wydarzeniach odbywających się w konkretnych dniach roku – w większości dość standardowych, jak „konkurs na najlepsze jesienne warzywo" albo „kto rozwali najwięcej arbuzów w określonym czasie".

Klik, klik, klik, klik

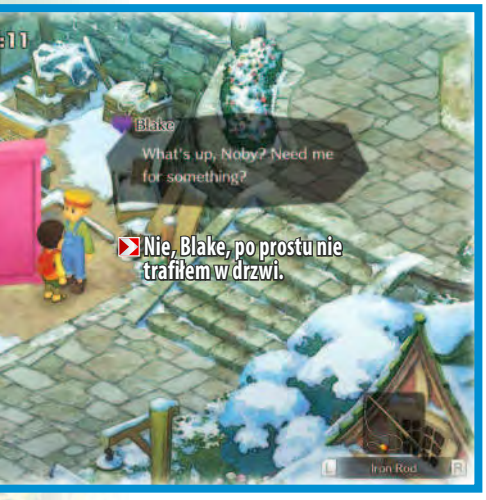
Krok do przodu w serii, od której zaczęły się symulatory farmy.

Tego typu rozgrywkę trzeba lubić – albo odkryć, że się lubi. Część ulepszeń sprzętu jest niesatysfakcjonująca, a gra nie informuje na przykład, że lepszy kilof nie

przekłada się bezpośrednio na szybsze kopanie. Dla części osób złażenie po raz setny w głąb tej samej kopalni – resetującej się i codziennie losowo generowanej od nowa – po jakimś czasie będzie naprawdę monotonne. Dla mnie nie było, ale zdaję sobie sprawę, że jestem pod tym względem skrzywiony, więc w razie czego daję znać. Łowienie ryb też dało się rozwiązać lepiej – twórcy powstrzymują nas przed kilkugodzinnym grindowaniem, wydłużając czas oczekiwania na rybę po każdym kolejnym użyciu wędki. Postacie z gry tłumaczą, spryciule, że ryby po prostu robią się coraz bardziej nieufne i trzeba trochę odczekać, aż zapomną, że właśnie zniknęło im pół rodziny. Problem w tym, że to zwiększające się opóźnienie działa globalnie, tj. jeśli połowimy dłużej w morzu, to staw na naszej farmie też na jakiś czas opustoszeje.

Tak naprawdę wszyscy zainteresowani zadają sobie pytanie: **czy warto w to grać po Stardew Valley? Odpowiadam: jak najbardziej.** Nawet jeśli nie jest to gra tak rozbudowana jak dzieło Erica Barone'a, to niejednokrotnie pozytywnie zaskakuje – a element zaskoczenia to coś, czego już dawno brakowało w Story of Seasons. Tutaj możemy zostać królikiem doświadczalnym (aby za pomocą chałupniczych specyfików podejrzanego lokalnego znachora zwiększyć wytrzymałość postaci), obowiązek pracy nieletnich spotyka się z protestem bohaterów (but that's child labor!), a sucharów w opisach przedmiotów/ryb/robaków nie powstydziłoby się Animal Crossing. Słowem: gra ma swój własny charakter.

No i jest to przy okazji najatrakcyjniejszy przedstawiciel gatunku – ze świetnym, akwarelowym filtrem, stosunkowo niedrewnianymi animacjami, fajnymi projektami postaci (nie tylko tymi z Doraemona), naprawdę pięknie odwzorowanymi porami roku, ślicznym oświetleniem podczas zachodu słońca, klimatyczną muzyką (której jednak mogłoby być trochę więcej). Polecam odpalić przede wszystkim na TV, żeby docenić kierunek artystyczny... no i w ogóle odpalić, bo to gra, która nie zasłużyła na zapomnienie. **|CDA|**



OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 8

- wszystko to, za co pokochaliśmy Harvest Moony (minus romanse)
- własny, nietypowy charakter
- wygląda cudnie

- system ulepszeń potrafi rozczarować
- za dnia mógłby wybrzmiewać więcej niż jeden utwór na porę roku
- właściciele sklepów powinni zawisnąć za te absurdalne dni i godziny otwarcia

REKLAMA

NINTENDO SWITCH

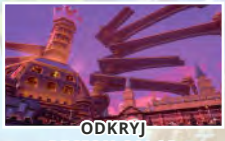
The Pokémon Company Nintendo

7 www.pegi.info

NOWA, SZALONA PRZYGODA POKÉMON!

POKÉMON SWORD

POKÉMON SHIELD


ODKRYJ REGION GALAR

ODKRYJ WILD AREA

ZŁAP WSZYSTKIE RODZAJE WYJĄTKOWYCH POKÉMONÓW

ZRELAKSUJ SIĘ W POKÉMON CAMP

BĄDŹ STYLOWY DZIĘKI NOWEMU WYGLĄDOWI

POŁĄCZCIE SIŁY W ZAWODACH RAID MAX

Dostępne od 15 listopada

www.nintendo.pl

CONQUEST ENTERTAINMENT

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

3 TRYBY TV/STOŁOWY/PRZENOŚNY

WYŁĄCZNIE TRYB PRZENOŚNY

REKLAMA

PEGI 12

PRODUCENT: HEXADRIVE
CENA: 125 ZŁ (PC), 170 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: BRAK

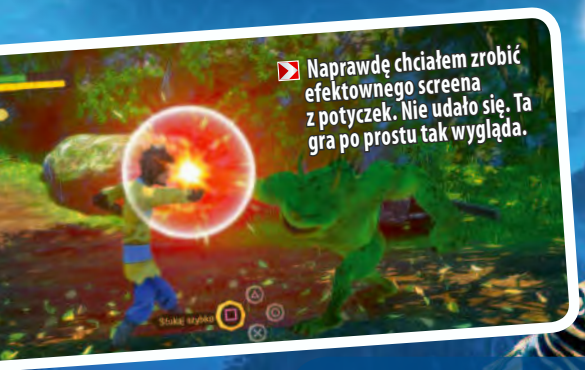
GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-3220, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 660/AMD RADEON HD 7770

AKCJA • BIEDA-SLASHER

MONKEY KING HERO IS BACK

Wspomina, jak się drzewiej gry robiło: **Eugeniusz Siekiera**

Dasheng, bohater tej historii, przesiedział w zamknięciu pięćset długich lat. Gra traktująca o jego przygodach musiała przeleżeć na półce przez najmniej piętnaście, bo w każdym aspekcie przypomina projekt sprzed dwóch generacji.


Naprawdę chciałem zrobić efektownego screena z potyczek. Nie udało się. Ta gra po prostu tak wygląda.

Małpi Król był niegdyś nadludzko zdolnym wojownikiem, potężnym na tyle, że bali się go nawet bogowie. Pech jednak chciał, że butny małpiszon stanął w szranki z samym Buddą, temu zaś nawet powieka nie drgnęła i zamknął Dashenga w kamiennym więzieniu. Teraz, oswobodzony przez irytująco gadatliwego dzieciaka, musi odzyskać dawne moce i odpokutować za stare grzechy. A że okoliczne wioski najechała banda potworów rodem z Cartoon Network, trafia się dobra sposobność do podreperowania statystyk i popełnienia kilku dobrych uczynków.

Złe złego początki

Nic nie zwiastowało zbliżającej się tragedii. Owszem, nijakie tła i pustawe otoczenie budziły słuszne wątpliwości, ale kreskówkowa stylistyka jako tako maskowała niedoskonałości wizualne. Nic to, że plansze były kiszkowate, pełne niewidzialnych ścian i przeszkód sięgających kolan, wszak nachalna liniowość była w ten gatunek wpisana od zawsze. Byle młocka była mięsista, a system walki sensownie skrojony.

Sęk w tym, że nie jest i wykłada się na deski w kluczowych aspektach. Owszem, są mocne i słabe ciosy, ataki specjalne i kontry, tradycyjnie też z powalonych wrogów wypadają orby w kilku kolorach – czerwone ładują licznik punktów, które później inwestujemy w pozyskanie nowych talentów, więc jakieś uczucie progresu nam towarzyszy. Problem leży jednak gdzie indziej. Ciosy są wyprowadzane z koszmarnym opóźnieniem, a niektórym towarzyszą absurdalnie długie animacje, przez co **akcja na ekranie nie ma wiele wspólnego z tym, co próbujemy uzyskać za pomocą przycisków pada**. W grze bazującej na okładaniu wrogów po pyskach rzecz absolutnie niedopuszczalna. Nasze szczęście w tym, że wrogowie są głupi i prości, a przycisk odpowiedzialny za unik działa dla odmiany bez zarzutu.

Tej małpie już dziękujemy

W trakcie kampanii zbieramy kilkadziesiąt rozmaitych surowców, przeczesując każdy zakamarek mapy, węsząc nosem w trawie i obmacując drzewa. Nie ma tu kasy, by kupić najprostszą miksturę magii, ale można ją wymienić za soplówkę jeżowatą i muchomora szarawego. Dużo prościej (i sensowniej) byłoby stworzyć jakąś uniwersalną walutę, bo możesz mieć pierdylion różnych składników, ale i tak nie kupisz tego, czego potrzebujesz, bo jak na złość akurat zabrakło ci bryłki kwarcu lub wątroby trolla. Miałoby to sens w rasowym RPG, ale w chodzonej bijatyce to tylko niepotrzebne zawracanie głowy.

Tak się robiło gry w czasach PS2. Na szczęście dziś nie musimy w nie grać.

Co jeszcze? Świat, mimo że stworzony z klaustrofobicznych tuneli, nieustannie bombarduje nas ekranami ładowania, ale robi to w wyjątkowo archaiczny sposób. Wyobrażacie sobie, że w 2019 roku wychodzi gra wczytująca wnętrze każdej chałupy, do której wchodzimy? Mówimy o kilku metrach kwadratowych wypełnionych jednym stołem, trzema półkami i pięcioma wazami. Niewiarygodne po prostu, **PS2 jako żywo**. Zamierzchłe czasy przypomina również system zapisu – trzeba to robić ręcznie, tylko w określonych miejscach. Najbardziej w tym wszystkim dziwi... profesjonalna polonizacja. Dubbing wypadł całkiem solidnie, ale doprawdy, szkoda energii tych wszystkich zdolnych ludzi (głosu użyczył między innymi Jarosław Boberek) włożonej w tak słaby tytuł. |CDA|

Na każdym kroku czekają ekrany ładowania. NA-KAŻDYM-KROKU!

MONKEY KING: HERO IS BACK

OCENA **4**

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 4
AUDIO 6

+ grać się w zasadzie da (ale za bardzo się nie chce)
+ profesjonalny polski dubbing

− puste, nijakie etapy rodem z ery PS2
− słaby system walki i opóźnione reakcje na komendy
− nieprzemyślane i niepotrzebne zbieranie surowców
− nieustanne ekrany ładowania, czasem co kilkanaście sekund

PEGI 16

PRODUCENT: DEAD MAGE
CENA: 80 ZŁ (PC), 120 ZŁ (PS4, XBO), 140 ZŁ (NS)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: XBO
PC: WIN 7/8/10, PROCESOR DWURDZENIOWY 2,8 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 660

ROGUELITE • HACK'N'SLASH • RODZINA

Płynność gameplayu przywołuje skojarzenia z najlepszymi reprezentantami gatunku.

Rozkłada sztućce: **Otton**

Rodzina to siła, więc nie można w niej nikogo odtrącać ani odrzucać. Chyba że akurat wujek zaliczy odczuwalnego debuffa...

Pixel art dopieszczono w najdrobniejszych szczegółach.

I nie mam tu wcale na myśli stanu, w jakim znajdzie się po zbyt długim przebywaniu przy rodzinnym stole. Choć rodzina Bergsonów biesiaduje wspólnie przez większość gry, w praktyce ich spotkanie odbywa się w nastroju oczekiwania. Są skazani na podobny los, co polujący od wieków na wampiry Belmontowie. Wypatrują, aż jeden z nich wróci z lochu i da znać, czy udało mu się oczyścić go z potworów. Nie spoczną, dopóki nie zatrzymają szerzącego się chaosu.

Ogórki na końcu piwnicy

Children of Morta to gatunkowo **miks hack'n'slasha i roguelike'a**. Podczas zabawy wcielamy się w ośmiu bohaterów, po każdym zgonie wybierając, który tym razem uda się do lochu. Każde podziemie wymaga przebrnięcia 3-4 lokacji i zabicia czekającego w ostatniej bossa. Porażka oznacza konieczność powtórzenia danego lochu, ale związane są z nią dwa rodzaje korzyści. Po pierwsze wydamy zebrane złoto na zbiorową poprawę kondycji wszystkich Bergsonów – silniejsze ataki, więcej zdrowia, zwiększoną szybkość ruchów etc. Po drugie natomiast wykorzystamy doświadczenie zdobywane indywidualnie dla każdego bohatera i przeznaczane na kolejne umiejętności. Niby nic oryginalnego, ale pomysł zrealizowano na tyle sprawnie, by chciało się raz po raz schodzić do podziemi.

Bohaterów rozwiniemy maksymalnie do 24. poziomu doświadczenia, a **gra zmusza nas do tego, by każdemu poświęcić uwagę**. Postać zwykle wraca bowiem z misji z jakimiś negatywnymi efektami, powodowanymi przez odczuwany strach. Wszystkie te blokady paska zdrowia czy ograniczenie siły ataku są jednak tymczasowe – wystarczy parę razy zagrać kimś innym. Trochę szkoda, że wiąże się to z odrobiną grindu w proceduralnie generowanych lochach. Indywidualne umiejętności każdego Bergsona musimy bowiem rozwijać od zera, a wraz z postępem w fabule jest to coraz mniej przyjemne przez rosnącą siłę potworów. Na szczęście da się z tym żyć, bo familia jest naprawdę zróżnicowana pod względem stylu walki.

Ciocia chce kawę

Inna sprawa, że nie każdym bohaterem gra się równie przyjemnie. Mam wrażenie, że gameplay mocno premiuje postaci walczące na dystans. I nie bardzo da się tę różnicę skorygować wyposażeniem, bo zamiast niego zbieramy (jednakowe dla wszystkich) talizmany oraz kapliczki z błogosławieństwami. Tutaj drobna rada – na początku nie zmieniajcie bohaterów za często, bo kolejne stają się dostępne, gdy przynajmniej jedna postać osiągnie odpowiedni stopień wtajemniczenia.

Choć bronienie świata przed potworami z definicji nie brzmi jak dobry scenariusz, **opowieść w Children of Morta naprawdę pozytywnie zaskakuje**. Może nie będziecie jej wspominać latami, ale z pewnością zachwyci was aksamitny głos narratora oraz fakt, że każdy bohater ma swoją historię. Do tego zarówno w lochach, jak i w rezydencji między misjami jesteśmy świadkiem losowych wydarzeń, które tworzą pozory nieliniowości. Twórcy bardzo dobrze zdawali sobie sprawę, ile wysiłku będą wymagać poszczególne wyzwania, bo czułem, że tego typu dodatki porozkładano bardzo równomiernie. Dzięki temu nawet nieudane podejścia do tego samego lochu wydają się elementem scenariusza – podobnie jak w zeszłorocznym The Swords of Ditto.

Children of Morta być może rozczaruje weteranów gatunku, ale stanowi za to ciekawe wprowadzenie do niego. Pokazuje, że pomimo losowości i nastawienia na wielokrotne podejścia do kolejnych map da się nieźle opowiadać historię. I nawet uzasadnić fabularnie wybór gatunku. I **wszystko to okraszono porcją bezbłędnego pixel artu rodem z lat 80.** Polecam, niezależnie od zdolności manualnych. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 8

+ opowiadanie fabuły poprzez konwencję
+ perfekcyjna oprawa graficzna
+ naprawdę zróżnicowani bohaterowie
+ różnorodne walki z bossami

− potrafi znużyć grindem
− rozwój nowych bohaterów z czasem męczy
− postacie dystansowe wydają się potężniejsze

PEGI ?

PRODUCENT: AMANITA DESIGN
CENA: 18 ZŁ (PC), 25 ZŁ/M-C (IOS, SUBSKRYPCJA APPLE ARCADE)
WERSJA PL: PEŁNA (NAPISY)
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, CPU INTEL CORE I5 2 GHZ, 4 GB RAM, DEDYKOWANA KARTA GRAFICZNA

PRZYGODOWA • PROSTA • DLA OSÓB W KAŻDYM WIEKU

PILGRIMS

OCENA **6**

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 6

+ 45 osiągnięć
+ urocza oprawa
+ dla wszystkich

− zaledwie godzina-półtorej gry
− pretekstowa, nieangażująca fabułka

Wypala oczy staruszce: **9kier**

Dla takich właśnie niespodziewanych gości w Wigilię stawia się na stole dodatkowe nakrycie.

Na ten rok Amanita zapowiedziała przecież Creaks – przygodówkę, która tylko na pierwszy rzut oka wygląda jak mroczna skradanka. W rzeczywistości będzie pewnie tym, co zawsze, czyli przyjaznym dzieciom point'n'clickiem z wachlarzem opcjonalnych interakcji, bo przecież **developerzy prędzej by stworzyli realistyczny symulator latania niż grę pozbawioną dodatkowych sekwencji**. Z Pilgrims, które pojawiło się niespodziewanie jak kilka lat temu śnieg w majówkę, jest podobnie, a Amanita nie próbuje nawet tego ukrywać. Zachęca do prób odblokowania wszystkich czterdziestu pięciu osiągnięć zamiast tylko dotarcia do napisów końcowych.

Czeski sen

Pilgrims z jednej strony nie przypomina innych gier studia, z drugiej nie brakuje mu Amanitowego sznytu. **Całość przypomina stare czeskie kreskówki**, a jedna z postaci to w zasadzie przekolorowany Rumcajs. Bohaterowie, podobnie jak przedmioty, przedstawieni są jako zagrywane w miejscówkach karty w ekwipunku, lecz w przeciwieństwie do obiektów mają swoje cele. Przykładowo starsza, przykrywająca głowę chustką kobieta pragnie odzyskać swój dom, rosłemu zbójowi marzą się bogactwa, a diabłu... ksiądz. Gra zaczyna się zresztą od sceny, w której wszyscy siedzą przy jednym stole i grają w karty, a pretekstowa fabułka tu i ówdzie nawiązuje do folkloru.

Mechanika jest prosta i idealna również na platformy mobilne, a zabawa króciuteńka – finał można zobaczyć już po godzinie-półtorej. Nic więc dziwnego, że gra kosztowała 18 zł w czasie premiery (a myślałam, że Chuchel był tani!), a twórcy zachęcają do okrywania nowych interakcji. Dość powiedzieć, że z czterdziestu pięciu osiągnięć podczas jednej rozgrywki zdobyłam zaledwie siedemnaście, czyli znacznie mniej niż połowę. Nie widziałam mnóstwa animacji – ani zmagań smoka z miotłą czy wędką, ani baby machającej komuś makówkami przed nosem, ani pieczonego nad ogniskiem robaka. I pewnie już nie zobaczę, bo **w porównaniu z „dużymi" tytułami Amanity Pilgrims to zaledwie skromna przekąska**. Nie byłabym jednak zaskoczona, gdyby nieodkryte przeze mnie sceny przedstawiały nie tylko opcjonalne animacje, ale także alternatywne sekwencje fabularne.

Mluviti stříbro, mlčeti zlato

Muzykę stworzył kompozytor znany z innych gier Amanity, Tomáš „Floax" Dvořák. Komplementuje ona starowieczorynkowy styl reszty – lekko niedbałe, brudne, ręcznie rysowane postacie i lokacje czy fakt, że standardowo dla Amanity bohaterowie nie mówią, tylko „beblają" w nieistniejącym języku. Ponownie w grze nie pojawia się ani jeden dialog czy napis, bo **developerzy porozumiewają się uniwersalnym, łączącym pokolenia językiem humoru, łatwym do odczytania przez ludzi w każdym wieku i z różnych zakątków globu**. Szkoda tylko, że to tytulik do ograna i zapomnienia – na szczęście w tym roku na fanów przygodówek czekają nie tylko Creaks, ale także The Gateway Trilogy i recenzowane w tym numerze Afterparty. |CDA|

Grywalna czeska kreskówka. Krótka i sympatyczna.

PEGI 16

PRODUCENT: HIGH VOLTAGE SOFTWARE
CENA: 140 ZŁ (PC), 170 ZŁ (PS4), 185 ZŁ (XBO), 160 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DLA 4 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I7-950, 2 GB RAM, GEFORCE GTX 260

TWIN-STICK SHOOTER • ZOMBIE

KASZANKA ZONE • KASZANKA ZONE •

ZOMBIELAND DOUBLE TAP ROADTRIP

Już dawno nie było naprawdę złej „egranizacji", pomyślał: **Eugeniusz Siekiera**

Bezczelnie niedzisiejszy twin-stick shooter autorstwa High Voltage Software nie ucieka się do półśrodków, by balansować na granicy dobrego smaku. Twórcy poszli na całość – w tym podręcznikowym crapiszczu złe i słabe jest wszystko.

Po naładowaniu paska można odpalić moc specjalną. Szaleństwo, tłum wiwatuje.

W pakiecie otrzymujemy pełne spektrum atrakcji – koszmarną grafikę wyglądającą jak studencka praca zaliczeniowa, mapy wyplute z edytora poziomów, do tego nudny i schematyczny gameplay oraz absurdalnie wysoką cenę, kompletnie niewspółmierną do zawartości. **Wszystko, co tu zobaczycie, maglowały już wieki temu takie produkcje jak Alien Shooter czy Postal, i robiły to znacznie, znacznie lepiej, wyglądając przy tym niewiele mniej szkaradnie.**

Cuchnie trupem

W kampanii wcielamy się w drewniane kukły będące karykaturami bohaterów ze srebrnego ekranu. Wyglądają tragicznie i ruszają się równie nienaturalnie co zombiaki (ach, te brakujące klatki animacji). Głupiutki scenariusz opowiada o wydarzeniach, jakie rzekomo miałyby się rozegrać między pierwszą a drugą częścią filmu, przedstawiając szaloną podróż naszego zawadiackiego kwartetu przez ogarnięte chaosem Stany Zjednoczone.

Misje są wyborne. W pierwszej odpalamy karuzele w lunaparku, w drugiej rozwalamy przenośne toalety, następnie za cenę życia bronimy kibla na stacji benzynowej, by koniec końców z niego skorzystać. Dalej jest nie lepiej, fabuła serwuje kolejne, co rusz to większe idiotyzmy, jak chociażby misję eskortową z babcią w tle, tak emocjonującą, że można usłyszeć, jak schnie pranie w łazience. Ja wiem, że filmowy Zombieland to prosta komedyjka, której siłą nie jest walka z hordą, tylko chwytliwe dialogi padające z ust charakternych postaci i chemia między nimi. Problem w tym, że gra stara się być zabawna na siłę, a podobne scenariusze misji mógłby pisać pijany orangutan lub „paskowy" z TVP Info; w efekcie mamy do czynienia z wyblakłą kalką tego, co znamy z oryginalnego obrazu.

Apokalipsa bez ikry

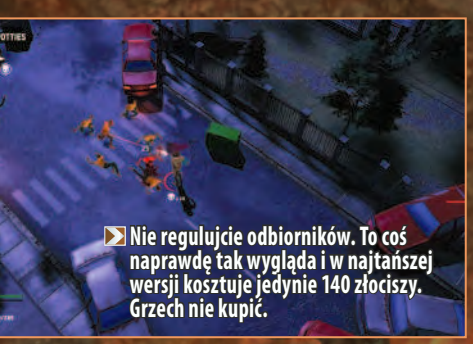
Bez względu na cele narzucane przez scenariusz, z grubsza ciągle robimy to samo – kładziemy pokotem dziesiątki truposzy. Podstawowy gnat ma co prawda nielimitowany zapas amunicji, ale i niewielką skuteczność, dlatego też pierwsze, co należy zrobić, to rozejrzeć się za dodatkowym wyposażeniem. Strzelba, karabin maszynowy, minigun czy też broń biała w postaci siekiery, katany czy nawet gitary – z grubsza wszystko nadaje się do robienia zombie-szaszłyków, ale **nawet najmocniejsze pukawki nie dają frajdy, bo kompletnie nie czuć mocy oddanych strzałów**. Trudno zresztą, żeby było inaczej, skoro naszą postać trzeba oglądać przez lupę.

Chałtura robiona na kolanie, obliczona na łatwy zysk.

Kamera zawieszona jest na pułapie zarezerwowanym raczej dla RTS-a, a nie prymitywnego akcyjniaka. Widać niewiele, inna rzecz, że i nie bardzo jest co oglądać.

Po każdej misji można rozdysponować punkty umiejętności w pięciu różnych kategoriach (m.in. zdrowie, szybkość), ale nie zmienia to w żadnym stopniu charakteru zabawy. Do samego końca jest nudno i nieciekawie, a sytuacji nie ratuje ani lokalny co-op dla czterech, ani wyjątkowo marny tryb hordy. Twórcy byli na tyle bezczelni i leniwi, że w 2-3 godzinnej kampanii pokusili się nawet o recykling zadań i miejscówek (misja eskortowa się powtarza, podobnie jak wizyta w supermarkecie). Cóż, nie od dziś wiadomo, że gry żerujące na filmowych licencjach to bardzo często chałtury robione na kolanie, obliczone na łatwy zysk. W ten model wpisuje się większość „egranizacji", a Zombieland nie jest tu wyjątkiem.

|CDA|


Nie regulujcie odbiorników. To coś naprawdę tak wygląda i w najtańszej wersji kosztuje jedynie 140 złociszy. Grzech nie kupić.

OCENA **2**

GRYWALNOŚĆ 2
WIDEO 3
AUDIO 4

+ co by tu... można grać w co-opie?

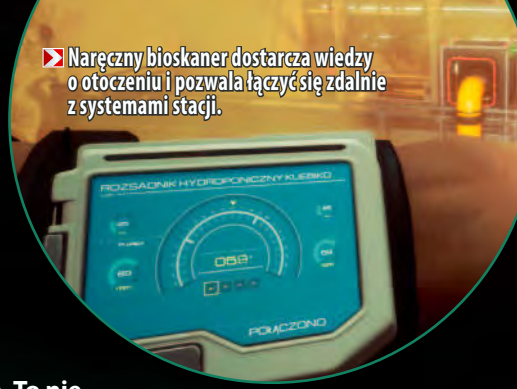
− znam milion ciekawszych sposobów na spędzenie czasu ze znajomymi
− w zasadzie wszystko, szkoda strzępić języka

PEGI 16

PRODUCENT: ROCK POCKET GAMES
CENA: 90 ZŁ (PC)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-760/AMD ATHLON X4 740, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 460/AMD RADEON R7 260X

HORROR • PRZYGODOWA • CTHULHU NA MARSIE



Naręczny bioskaner dostarcza wiedzy o otoczeniu i pozwala łączyć się zdalnie z systemami stacji.

Ciemną stronę Marsa bada: **Eugeniusz Siekiera**

„Ich sny bulgoczą i bluźnią, rodząc walczące ze sobą wymiary, które parzą się między sobą, tworząc nowe, kazirodcze domina. To nie rzeczywistość. To nie iluzja. To nadrzeczywistość".

MOONS OF MADNESS

Fragmenty, gdy gra zamienia się w rasowy horror, wypadły niestety poniżej oczekiwań.

Podobnych bredni, próbujących naśladować charakterystyczny styl Lovecrafta, znajdziemy w Moons of Madness całkiem sporo. To oczywiście nie dziwi, bo wiadomo było, że dzieło Rock Pocket Games spróbuje ożenić mitologię Cthulhu z tematyką twardego s.f. Co jednak ciekawe, z tych dwóch pierwiastków nieoczekiwanie to wątki kosmiczne zdają się w tej grze brylować.

Monotonne życie Marsjanina

Gra zabiera nas do założonej na Czerwonej Planecie placówki badawczej. Wcielając się w inżyniera Shane'a Neweharta, mamy okazję dokładnie zbadać zakamarki bazy i wypuścić się na powierzchnię, oglądając ją między innymi zza sterów marsjańskiego łazika (niestety nie sterujemy nim bezpośrednio, a jedynie wykonujemy kilka obowiązkowych czynności związanych z wejściem na pokład i uruchomieniem pojazdu).

Autorzy nie spieszą się, by napędzić nam stracha. Przez pierwszą godzinę rozgrywki usypiają naszą czujność, bombardując mniej lub bardziej rutynowymi czynnościami. Po przejrzeniu poczty i porannej kawie (tudzież pożywnym śniadaniu) sprawdzamy systemy stacji, naprawiając lub korygując to, co naprawy i korekty wymaga. Tu zresetować system zabezpieczeń, tam ustawić panele solarne pod optymalnym kątem, gdzie indziej znaleźć elementy uzdatniacza wody. Przygodówkową rutynę ubarwiają realia, gdyż momentami czujemy się niemal jak Matt Damon w „Marsjaninie". Niemal, bo choć jesteśmy w kolejnych zadaniach odosobnieni, mamy stałą łączność radiową z pozostałymi członkami zespołu.

Dzięki naręcznemu bioskanerowi możemy łączyć się z najbliższymi pulpitami i zdalnie nimi sterować, co pozwoliło urozmaicić niektóre z zagadek środowiskowych (później tą samą metodą odwracamy kamery ochrony, by nie wywołać alarmu). Same wyzwania nie są szczególnie wyszukane, ale dzięki nim nikt nie odważy się nazwać tej gry symulatorem spacerowicza.

The Dark Side of the Moon(s)

Scenarzyści zadbali o to, by pod powierzchnią planety znalazł się niejeden mroczny sekret, a nasz protegowany borykał się z czymś więcej niż nawalający sprzęt i kurczące się zapasy tlenu. Naszym wrogiem jest też obłęd, w który stopniowo popada Shane, próbując odróżnić rzeczywistość od przerażających wizji. Nie zdradzę, czy złowrogie kształty i mackowate stwory są jedynie wytworem zmęczonego, skazanego na odosobnienie umysłu, czy może czymś więcej, ale stanowią realne zagrożenie. A nasz jajogłowy spec od awarii nie ma na podorędziu żadnej broni i, nie licząc kilku wyreżyserowanych scen, może jedynie ratować się ucieczką. W przeciwnym razie ginie, nim zdąży wymamrotać „Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn".

Paradoksalnie jednak **Moons of Madness jest najbardziej wciągające, gdy nie próbuje bombardować nas majakami rodem z taniego dreszczowca**. Sekcje, w których bohaterem pierwszego planu jest Mars, okazują się najbardziej klimatycznie, podobnie jak odkrywanie tajemnic bazy. Może to zasługa tego, że twórcy odrobili zadanie domowe i przy projektowaniu urządzeń oraz systemów stacji przestudiowali wyniki badań NASA i SpaceX, nie wnikam. Natomiast w momencie, gdy do poukładanego świata bohatera wkrada się pełzająca leniwie groza, gra nie potrafi zaskoczyć ani przestraszyć. Ostatecznie jestem kontent, ale chyba nie taki był zamysł autorów. |CDA|

Pennywise tu był!

MOONS OF MADNESS

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 7

+ sekcje „kosmiczne" skonstruowano solidnie
+ całkiem dobrze opowiada swoją historię
+ wiarygodnie zaprojektowane przestrzenie stacji
+ skromna, ale klimatyczna muzyka i niezła oprawa graficzna

− gdy zaczyna się horror, popada w schematyzm
− próbuje straszyć, ale słabo jej to wychodzi
− dość krótka
− okazjonalne spadki płynności

THRUSTMASTER®

Passion, Quality and Innovation

Kierownica mistrza kierownicy

Thrustmaster T150 RS Pro

- Oficjalny symulator wyścigowy do konsol PlayStation®4 i PlayStation®3 (zgodny również z komputerem PC)
- 1080-stopniowy układ siłowego sprzężenia zwrotnego – system mieszany z kołem pasowym i kołami zębatymi oraz osią z metalowymi łożyskami kulkowymi
- W komplecie 3-pedałowy zestaw pedałów T3PA – pedały i mechanizm wewnętrzny wykonane w całości z metalu; 3 pedały z pełną regulacją
- Realizm siłowego sprzężenia zwrotnego, realistyczne efekty siłowego sprzężenia zwrotnego pozwalają w pełni doświadczać całej gamy wrażeń związanych z wyścigami, takich jak profil drogi lub toru, utrata przyczepności kół, hamowanie, nierówności, wstrząsy itp.

Cena promocyjna 799 zł

Z kierownicą i słuchawkami Ferrari będziesz zawsze przed czasem

Thrustmaster T150 Ferrari Wheel Force Feedback

- Kierownica wyścigowa z kątem obrotu 1080° i siłowym sprzężeniem zwrotnym do platform PS4, PS3 i PC
- Zestaw pedałów z możliwość regulacji kąta nachylenia

Słuchawki T.Racing Scuderia Ferrari Edition

- Oficjalna licencja firmy Ferrari oraz wyjątkowe wzornictwo zainspirowane atmosferą prawdziwych boksów zespołu Ferrari Scuderia.
- 50-milimetrowe przetworniki analityczne, poduszki słuchawek z pamięcią kształtu i warstwą żelu, zapewniającą skuteczną pasywną izolację akustyczną.
- Wysokiej klasy mikrofon jednokierunkowy z redukcją szumów.
- Pokrętło sterowania głośnością zamontowane jak w prawdziwych zestawach słuchawkowych zespołu Ferrari Scuderia.

Ten ekskluzywny zestaw kupisz w RTV EURO AGD

FOT: THRUSTMASTER, 123RF (2)

Kod można zrealizować od 19.11.2019 r. do 16.12.2019
Szczegóły znajdziesz w regulaminie promocji:
www.euro.com.pl/cms/it-cd-action-thrustmaster.bhtml

NAZWA PRODUKTU	SYMBOL	CENA	PROMOCJA	RABAT
KIEROWNICA T150RS PRO PC/PS3/PS4	1113155	999 zł	799 zł	200 zł
KIEROWNICA T150FFB FERRARI + SŁUCHAWKI	1190939	899 zł	699 zł	200 zł

Advertorial

TO SIĘ SPRZEDA!

Poleca się wszystkim: **DaeL**

Smażony kurczak w chrupiącej panierce zajmuje w moim sercu szczególne miejsce. A jednak nigdy nie przypuszczałem, że zagram w symulator randki, którego celem jest uwiedzenie pułkownika Sandersa, założyciela sieci KFC. Rozważając absurdalność tej sytuacji, nie sposób nie poddać się refleksji na temat burzliwej historii gier reklamowych.

Sam fakt używania gier do reklamowania produktów i marek nie powinien nikogo dziwić. Gry dostarczają czegoś więcej niż tylko milionów gałek ocznych, które mogą obejrzeć spot reklamowy – dają użytkownikom poczucie satysfakcji. A każdy marketingowiec dałby się pokroić na plasterki, byleby jego produkt kojarzony był z tak pozytywną emocją.

Falstart

Jeszcze w 1978 roku zdała sobie z tego sprawę Carol Shaw, jedna z pierwszych programistek pracujących nad grami wideo (a w późniejszych latach autorka przebojowego River Raid). Jej projekt – gra **Polo na Atari 2600 – miał przetrzeć szlaki gier reklamowych** i przysłużyć się promocji wody kolońskiej Polo od Ralpha Laurena. Powstał nawet prototyp tytułu, ale ostatecznie umowa pomiędzy Atari a koncernem modowym nie doszła do skutku.

Świadomość potencjału czyhającego w grach wideo dotarła do reklamodawców później. Do 1982 roku Atari sprzedało 10 milionów egzemplarzy swojej konsoli, a nawet ostrożne rachuby sugerowały, że w ciągu roku liczba ta zostanie podwojona. Najpopularniejsza konsola reprezentowała na amerykańskim rynku rzeszę odbiorców wystarczająco istotną, by zainteresować największe koncerny. I tak oto rozpoczęła się batalia o zdominowanie rynku. Pierwszą salwę oddał koncern Coca-Cola, który w 1983 roku zlecił Atari przygotowanie gry zatytułowanej... **Pepsi Invaders**. Reklamowa produkcja była prostą modyfikacją słynnej strzelanki Space Invaders, w której szeregi kosmitów zastąpione zostały przez litery PEPSI, a kolorystyka pola gry została wzbogacona o czerwono-białe barwy Coca-Coli. Ot, przyczek dla konkurencji.

W tym samym roku swoją premierę miał **Kool-Aid Man**, zręcznościowy tytuł, którego bohaterem była maskotka oranżady w proszku. A zatem produktu, który pilnie potrzebował dobrego PR-u – szczególnie po masowym mordzie w Jonestown, w trakcie którego członkowie sekty Świątynia Ludu zostali otruci przez swojego guru oranżadą Kool-Aid zmieszaną z cyjankiem. Swoją grę – **Chase the Chuck Wagon** – wyprodukował również koncern Purina specjalizujący się w karmie dla psów i kotów. Ale najpopularniejszym tytułem był **Tooth Protectors**, wyprodukowany na zlecenie koncernu Johnson & Johnson w celu promowania marki Colgate.

Nawarzyli piwa

Te cztery próby dotarcia z przekazem reklamowym do masowego odbiorcy były jednak obłożone poważną wadą. Zostały podjęte tuż przed zapaścią na amerykańskim rynku gier wideo. W wyniku utraty zaufania klientów wywołanej zalewem fatalnej jakości gier, rynek ten skurczył się aż o 97%. Konsole drugiej generacji – na czele z Atari 2600 – zakończyły swój żywot. Wszystko to działo się w tempie tak szybkim, że tylko Kool-Aid Man i Tooth Protectors zdążyły trafić na półki sklepowe, podczas gdy Pepsi Invaders nie uruchomiło nawet masowej produkcji – powstało zaledwie 125 promocyjnych kartridży z tym tytułem. Naturalnie dziś mają ogromną wartość kolekcjonerską.

Warto wszakże odnotować, że kryzys na rynku gier wideo dotyczył wyłącznie amerykańskich konsol domowych. Nie dotknął Europy i Azji. A przede wszystkim nie dotknął automatów do gier.

I to właśnie na popularnych coin-opach zadebiutował tytuł, który mógł stać się najlepszym przykładem gry-reklamy. Niestety padł ofiarą własnego w sukcesu. **Tapper** – bo o nim mowa – był zręcznościówką, w której sterowaliśmy barmanem serwującym niecierpliwym klientom zimnego Budweisera i zbierającym oddawane przez nich kufle. Automat do wciągającej gry miał trafić do lokalnych barów i pubów – posiadał nawet specjalne miejsce, w którym można było postawić swój własny kufelek, a funkcję joysticka pełnił kran do nalewania piwa. Przyjęcie Tappera było tak pozytywne, że jego wydawca – Midway – postanowił bardzo szybko wycofać się z umowy sponsorskiej z koncernem piwowarskim Anheuser-Busch i zastąpić napój alkoholowy piwem korzennym. Tak powstała gra Root Beer Tapper, którą Midway mógł podbijać wypełnione dziećmi i młodzieżą salony gier, a wkrótce przenieść również na 8-bitowe komputery i konsole.

Fiasko pięciu projektów reklamowych z 1983 roku ostudziło zapał korporacji

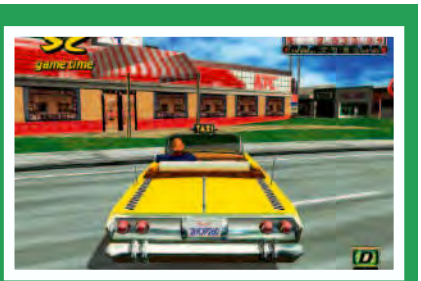
Zool przemierzający krainy pełne lizaków Chupa Chups to najsłynniejszy przykład lokowania produktu w latach 90.

Stworzony przez Coca-Colę klon Space Invaders w którym strzelaliśmy do literek Pepsi, z powodu załamania się amerykańskiego rynku gier wideo, nie trafił do konsumentów.

Wydając Lotusa 2, Gremlin Graphics wciąż płaciło za wykorzystanie licencji producenta samochodów sportowych.

SZALONY WYJĄTEK

Od połowy lat 90. to reklamodawcy płacili za umieszczanie ich produktów w grach wideo. Zdarzały się jednak wyjątki. Najsłynniejszym jest wydana przez Segę arcade'owa gra wyścigowa Crazy Taxi. Rolą gracza było jak najszybsze dostarczanie pasażerów do ich miejsca przeznaczenia, którego funkcję pełniły sieci sklepów (GAP, Tower Records) albo restauracji (Pizza Hut, KFC). Miasto pełne też było billboardów promujących marki odzieżowe i sportowe (Fila, Levi's). Ponieważ SEGA chciała w swym tytule znaleźć miejsce dla konkurujących ze sobą marek, to właśnie wydawca gry zapłacił reklamowanym koncernom. Niestety przyczyniło się to do problemów z portami gry – wersje na PC oraz reedycje dostępne na XBOX Live Arcade oraz Playstation Store zastępują oficjalne marki zmyślonymi.



i ich przekonanie o reklamowym potencjale tkwiącym w nowym rynku. W kolejnych latach ukazywały się zaledwie pojedyncze projekty, najczęściej w formie platformówek. I tak sieć Domino's Pizza przygotowała na komputery Commodore 64 oraz pecety grę **Avoid the Noid**, Burger King kusił na C64 tytułem **Whopper Chase**, a posiadacze konsol Nintendo mogli pograć w **Donald Land** reklamującą sieć McDonald's. **Ale do końca lat 80. – a co za tym idzie kresu ery ośmiobitowców – próby wykorzystania gier wideo dla promocji marek były jednak rachityczne**. A jeśli jakiś produkt dostępny w sklepach trafiał do gry, to najczęściej sam developer lub wydawca płacił za to producentowi. Na początku lat 90. sytuacja miała się jednak diametralnie zmienić.

Lokowanie produktu

Wszystko za sprawą sukcesu, jaki spotkał Gremlin Graphics i wydaną przez nich grę **Lotus Esprit Turbo Challenge** z 1990 roku (oraz dwa jej kolejne sequele). Marka samochodu miała posłużyć odróżnieniu tytułu od dziesiątek innych podobnych gier wyścigowych. W zamian za licencję Gremlin Graphics dzieliło się z Lotus Cars częścią zysków. Z każdym kolejnym sequelem stawało się jednak jasne, że gra, która trafiła już nie tylko na Amigi i Atari ST, bo zdążyła zawitać również na pecety, ośmiobitowce i konsolę Sega Mega Drive, jest bardziej rozpoznawalna od chylącego się ku upadkowi producenta brytyjskich samochodów sportowych. To gra promowała samochody, nie na odwrót. Właśnie ta konstatacja skłoniła Gremlin Graphics do zmiany taktyki. Zamiast negocjować wykorzystanie licencji na wczesnym etapie prac, prezentowali potencjalnym kontrahentom niemal gotowe gry, zachęcając ich do wyłożenia pieniędzy na umieszczenie w danym tytule produktów danej firmy.

Najsłynniejszy był rezultat współpracy Gremlin Graphics z Chupa Chups. Lizaki hiszpańskiej firmy stały się jednym z głównych motywów towarzyszących przygodom **Zoola** – „wojownika ninja z n-tego wymiaru" – który naśladował jeża Sonica w szybkiej i bajecznie kolorowej platformówce. Gra, szczególnie w swojej wersji amigowej (a już zwłaszcza na Amigę 1200, gdzie wykorzystywała potencjał nowego chipu graficznego), została przyjęta niezwykle entuzjastycznie, a wszędobylski product placement lizaków świetnie pasował do estetyki tytułu. Gremlin wykorzystał producenta słodyczy do promocji gry, rozsyłając brytyjskim dziennikarzom dziesiątki lizaków i z dumą ogłaszając, że w grze Zool można odnaleźć grafiki zaprojektowane przez samego Salvadora Dal*í*ego. Była to poniekąd prawda – Dali był po prostu autorem logo Chupa Chups.

Popularność Zoola oraz dobre przyjęcie tej formy marketingu wywołały wysyp naśladowców. W **Superfrogu** studia Team 17 znalazło się miejsce dla napoju Lucozade; **James Pond 2** rodem z Millennium Interactive uraczył nas wafelkami Penguin; pecetowa wersja **Theme Parku** zachęcała do wzięcia kredytu w brytyjskim Midland Banku; **Night Trap** aż roił się nie tylko od dziewcząt, ale również produktów spożywczych; a w wydanym przez EA **FIFA International Soccer** po raz pierwszy pojawiły się sponsorowane bannery Adidasa oraz Panasonica.

Gremlin Graphics rozpoczęło epokę product placementu!

Od połowy lat 90. to właśnie model lokowania produktu stał się dominującą formą marketingu wewnątrz gier – od symulacji sportowych, aż po dziesiątki sponsorowanych dodatków do serii The Sims. Czasami jednak, mimo że sama gra prezentowała wysoki poziom, coś w lokowaniu produktu zgrzytało. Tak było chociażby z silnie eksponowanymi bateriami Energizer i siecią telefonii komórkowej Verizon w grach o Alanie Wake'u, odzieżą Diesel w Devil May Cry 2, napojami Powerade w Enter the Matrix czy w końcu z Mercedesem GLA będącym jednym z pojazdów w Mario Kart 8. W trakcie amerykańskiej kampanii prezydenckiej z 2008 roku grający w Burnout Paradise za każdym rogiem znajdowali billboardy Baracka Obamy. Ale granice absurdu przekroczyła dopiero gra fantasy **Darkened Skye**, która swój system magii oparła na... cukierkach Skittles.

A co z grami reklamowymi?

Triumf modelu lokowania produktów nie oznaczał automatycznie końca klasycznych gier reklamowych. Swych sił nadal próbowali producenci napojów i przekąsek oraz sieci fast food. 7Up miał aż cztery gry ze swoimi maskotkami (Spot: The Video Game, Spot in the Cool Adventures, Cool Spot, Fido Dido), Cheetos pojawiły się w dwóch tytułach o gepardzie Chesterze, McDonald's wypuścił M.C. Kids »

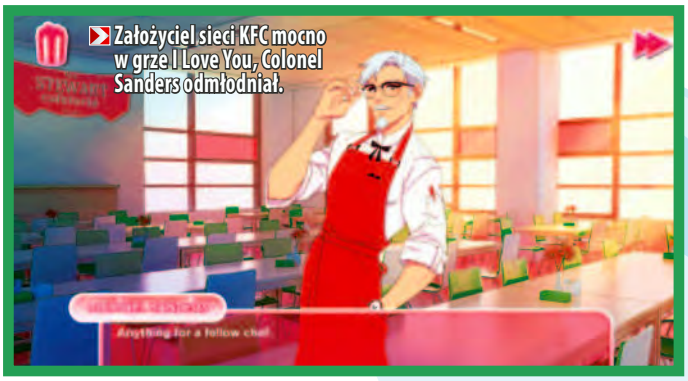
Tapper był zbyt przebojowy, by zatrzymać procenty. W poprawionej wersji gry Budweiser zastąpiono piwem korzennym.

Na Zachodzie nawet hydraulika stać na SUV-a z segmentu premium.

i Global Gladiators, a problemy, jakie całe to jedzenie i picie mogło wywołać w stanie uzębienia, rozwiązywała platformówka Colgate.

A jednak żaden z tych tytułów nie spełnił oczekiwań, jakie w nim pokładano. Żaden... do roku 1996. Wówczas bowiem powstał **Chex Quest – FPS wykorzystujący engine Dooma i promujący... płatki śniadaniowe**. W przeciwieństwie do większości ówczesnych gier reklamowych Chex Quest był produkcją wysokobudżetową, na którą producent płatków wyłożył pokaźną jak na tamte czasy sumę 500 tysięcy dolarów. Opowieść o wojowniku noszącym zbroję z płatków i walczącym z inwazją glutowatych kosmitów była na tyle zajmująca, że mogłaby trafić do normalnego obrotu komercyjnego. Koncern General Mills zdecydował się jednak dołączać płyty CD z grą do pudełek płatków. **Łącznie rozprowadzono 42 miliony egzemplarzy Chex Quest**, a tytuł zgarnął dwie prestiżowe nagrody za najlepszy pomysł marketingowy – EFFIE w 1996 i Reggie Award w 1998. O popularności gry najlepiej zaświadczyć może fakt, że mimo utraty istotnej pozycji rynkowej przez płatki Chex, tytuł doczekał się dwóch kontynuacji, a w 2019 roku zaczęły się prace nad nową wersją oryginalnej gry, tym razem korzystającą z Unreal Engine 4.

Pomimo zachęcającego przykładu Chex Quest żaden z wielkich koncernów nie zdecydował się na wyprodukowanie wysokobudżetowych gier reklamowych. Przełom tysiącleci zdominowały więc gry tanie i wspominane raczej ze względu na ich potworne niedopracowanie – na czele z wydanym w 1999 zręcznościowym **Pepsimanem**, będącym koszmarnie nieudaną próbą stworzenia przez PepsiCo maskotki swojego flagowego napoju.


Założyciel sieci KFC mocno w grze I Love You, Colonel Sanders odmłodniał.

Zbliża się nowa fala gier reklamowych.

Nowa fala marketingu

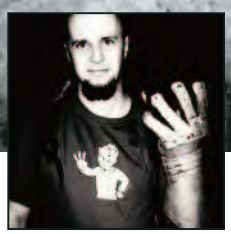
Wydawać by się więc mogło, że marzenia o podboju serc graczy komputerowych i konsolowych przez pełnoprawną grę reklamową zostały zarzucone. Zabiegi marketingowe przeniosły się najpierw do internetu, zalewając świat w większości tandetnymi grami flashowymi, następnie zaś dokonując ekspansji na rynki mobilne.

Ale wielu ekspertów od rynku reklam uważa, że wkrótce się to zmieni. Przeprowadzone przez agencje reklamowe badania wskazują na bardzo dużą rozpoznawalność wśród graczy tych marek, które decydują się na intensywne lokowanie produktów. Według case study z 2010 roku, 56% graczy reaguje pozytywnie na produkty przewijające się przez popularne gry. Z jednej strony wskazuje to na skuteczność product placementu i wyjaśnia, dlaczego **na przestrzeni lat 2005-2014 wartość tego rynku wzrosła z 56 milionów do ponad miliarda dolarów**. (I dlaczego w najgłośniejszej premierze tej jesieni, Death Stranding, główny bohater odzyskuje wytrzymałość, żłopiąc dobrze nam znane z półek sklepowych napoje energetyczne).

Z drugiej, w połączeniu z kilkoma innymi zjawiskami, sugeruje, że właściwym kierunkiem jest silniejsze wejście reklamodawców na ten rynek i powrót do koncepcji wysokobudżetowych gier reklamowych. Fundamentalną rolę odgrywa tu paradoks gier online. Z jednej strony ogromne rzesze graczy oczekują, że ich ulubione tytuły skorzystają z modelu free to play. Z drugiej – wypaczające uczciwość rozgrywki mikrotransakcje stanowią źródło rosnącej frustracji. To problem, który znika, gdy gra przestaje być produktem, a staje się po prostu wehikułem marketingowym.

Nie bez znaczenia jest też rozwój nowych technologii. Wprawdzie wirtualna rzeczywistość nie zagościła jeszcze pod strzechami, ale istnieją solidne przesłanki by wierzyć, że VR lub AR staną się już wkrótce znacznie bardziej dostępne. A to otwiera nowe możliwości reklamowe. Dlatego właśnie w ostatnich latach wielkie koncerny (takie jak Monster Beverage Corporation, Red Bull, Mars Incorporated albo KFC) nawiązują głębsze relacje z twórcami gier, a niejednokrotnie po prostu kupują małe studia developerskie. I dlatego, po paru kwadransach spędzonych z I Love You, Colonel Sanders! A Finger Lickin' Good Dating Simulator poczułem burczenie w brzuchu. I nie wiem, co o tym wszystkim myśleć. |CDA|

Alan Wake – klimatyczna gra z mało subtelnym lokowaniem produktów.



Quake Champions – recenzja, której nie będzie

Patrzy na upadek Quake'a: **Krigore**

Choć piszemy o grach we wczesnym dostępie, to nie recenzujemy ich – to po prostu byłoby niesprawiedliwe. Z tego też powodu nie wystawiliśmy jeszcze naszej noty grze Quake Champions. I raczej nie wystawimy – wszystko wskazuje na to, że Bethesda prędzej wyłączy serwery, niż uzna, że gra jest gotowa.

Legendy Quake'a nikomu nie trzeba przedstawiać. Równocześnie nie da się ukryć, że **seria zupełnie nie odnalazła się we współczesnych czasach**. Wydana lata temu czwórka przeszła w zasadzie bez echa, Quake Live zaś – choć doceniany przez weteranów – był w istocie trzecią częścią kosmetycznie dostosowaną do nowych warunków sieciowych. Choć grało się dobrze, nigdy nie stał się czymś więcej niż gettem dla starych pierników. Młodszych miał do siebie przekonać Quake Champions.

Bohaterowie i fragi

Koncepcja była ciekawa i na czasie: szaleńcze fragowanie przeciwników – tak typowe dla kolejnych Quake'ów – połączono tu z postaciami, które różniły się między sobą umiejętnościami bojowymi. Twórcy QC chcieli więc wstrzelić się w modę na hero shootery, z których prym wiedzie rzecz jasna Overwatch. Podobnie jak w grze Blizzarda, wybierając wojownika, dobieraliśmy w istocie z grubsza nakreślony schemat postępowania na arenie: inaczej gra się wolnym tankiem, a inaczej szybkim, ale pozbawionym większych ilości zdrowia lub pancerza wojownikiem. Tyle że id Software nie chciało dopuścić do sytuacji, w której DNA Quake'a zginie w natłoku nowych funkcji. Wspomniani bohaterowie byli więc nie tyle siłą napędową gry, ile przyprawą. W dalszym ciągu miał się liczyć przede wszystkim skill i umiejętność w operowaniu railem, rakietnicą i pozostałą częścią arsenału. Chyba właśnie to sprawiło, że Quake Champions się nie przyjął.

Zachęceni zróżnicowaniem postaci i przyzwyczajeni do obecnych trendów nowi gracze przybywali na serwery i... pomimo usilnych prób zdziałania czegokolwiek odbijali się od ściany. Ludzie, którzy w staroszkolny sposób potrafili wyczyniać cuda z uzbrojeniem w Quake Champions, nie dawali żółtodziobom żadnych szans – niezależnie od postaci, którą ci ostatni kierowali. Różnica była wprost porażająca, co w praktyce pokazywało, że zdolności bohaterów są co najwyżej bajerem przydającym się od czasu do czasu. W Quake Champions w ogóle nie było czuć tej mocy, którą dawało wypuszczenie ulta w takim Overwatchu.

Co ciekawe, Quake Champions nie podpasował również sporej części starszych graczy. Niektórzy od początku mówili, że to udziwniony tytuł. Kiedy jednak taki weteran chwilę pograł i odkrył, że tu jednak chodzi cały czas o refleks i skilla, równocześnie z przerażeniem zdawał sobie sprawę... że się zestarzał. Że oko już nie to, że sprawność w celowaniu pozostawia trochę do życzenia. I odpuszczał. Quake Champions na dłuższą metę nie potrafił utrzymać przy sobie ani nowych, ani starych.

Agonia

Quake Champions stał się grą, w której mało kto się bawi. Bariera wejścia jest tak wysoka, że rozgrywka w sieci przeciwko doświadczonym graczom przypomina mordęgę w serii Dark Souls: ciągłe zbieranie oklepu. Ludzie więc odpuszczają, czasem tylko przerzucając się np. na Twitcha, żeby popatrzeć, jak grają ci, co potrafią. Tu Quake Champions jest wciąż interesującym tytułem i zapewnia sporą widowiskowość starć. To jednak za mało.

Rok temu próbowano reanimować trupa i tytuł przeszedł na model free-to-play. Wystarczyło jednak kilka miesięcy i liczba grających wróciła do starego, mizernego poziomu. W tym roku nie było miesiąca, żeby w Quake Champions jednocześnie grało więcej niż 2 tysiące osób. Ostatnie 30 dni to ledwie tysiąc (w szczycie) entuzjastów fragowania. Tylko połowę mniej ma wspomniany na początku Quake Live.

Moim zdaniem prędzej czy później Bethesda definitywnie wyciągnie jej serwerom wtyczkę. Ale kto wie, czy na gruzach Quake Champions nie narodzi się jakiś reboot: w końcu Doom i Wolfenstein w swych nowych wcieleniach radzą sobie wyśmienicie, nie? Dlaczego więc nie Quake? O tym jednak – mam wrażenie – pogadamy dopiero przy okazji premiery nowej generacji konsol. |CDA|

KANTEMIR BAŁAGOW, „WYSOKA DZIEWCZYNA”

Podobnie jak ze słodyczy śledzie, tak z komedii romantycznych najbardziej lubię rosyjskie dramaty. Tak więc nie mogłem pozwolić sobie na poluzowanie nastroju w listopadzie i wybrałem się na nagrodzony w Cannes film reżysera „Bliskości”. Akcja „Wysokiej dziewczyny” toczy się w Leningradzie zaraz po zakończeniu wielkiej wojny ojczyźnianej, jak w propagandowym języku na II wojnę światową mówią Rosjanie. Bohaterkami obrazu, który osnuto na kanwie książki „Wojna nie ma w sobie nic z kobiety” białorusko-ukraińskiej noblistki Swietłany Aleksijewicz, są dwie młode kobiety – nieśmiała pielęgniarka Ija (Wiktoria Miroszniczenko) i jej przyjaciółka Masza (Wasilisa Perełygina), które podejmują próbę powrotu do tak zwanej normalności. Niestety, okazuje się, że powojenne życie jest trudniejsze niż frontowe.

Bałagowowi udało się zobrazować skutki zawieruchy w dość nietypowy sposób: zamiast zgliszcz i ruin hekatombę oddały spojrzenia, ruchy, fizjonomie i ciała. Niezwykła jest również paleta kolorów, z którą mamy do czynienia w filmie. Po produkcji bądź co bądź ocierającej się o wojnę spodziewałbym się brunatnych, szarych, zgniłozielonych tonacji, które nieodmiennie wiążą się z postapokaliptycznymi realiami. Tymczasem na przekór przytłaczającej burej rzeczywistości w poszczególnych scenach pojawiają się artefakty i przedmioty o żywych, nasyconych barwach: a to sweter bohaterki w kolorze zieleni veronesa, a to kołnierzyk karminowej koszuli, a to wielokolorowe na wpół pozdzierane tapety. W ogóle w mnóstwie ujęć da się zauważyć wiele elementów scenografii w kolorze zielonym, który – jak wiadomo – symbolizuje uzdrowienie, nadzieję i życie.

Nie byłbym sobą, gdybym nie czepił się tłumaczenia tytułu. Дылда to według rosyjskiego słownika ktoś wysoki i niezdarny. Może... „Tyczkowata” w analogii do „Trędowatej”? No bo „tyka” czy też „gidia” bardziej oddaje wygląd bohaterki, acz nie nadaje się zupełnie. Dystrybutor jednak poszedł w inną stronę i na filmowym plakacie łacińskie litery „A” zastąpił podobnie wyglądającymi cyrylicowymi „Д”. ***[Chen Pi]***

„DOOM ANNIHILATION”

Po seansie dwa razy sprawdzałem, czy reżyserem filmu nie jest przypadkiem Uwe Boll. Ale jednak nie, całe odium najnowszej ekranizacji jednej z najważniejszych gier wideo w historii spaść powinno na duchowego spadkobiercę Bolla – reżysera i scenarzystę w jednym – Tony'ego Giglio. A my winniśmy dokonać ekspiacji za każde słowo krytyki, jakie kiedykolwiek padło pod adresem poprzedniego filmowego Dooma z 2005 roku.

Tego, że „Doom Annihilation” będzie żenującą jazdą bez trzymanki, można się spodziewać już po kilku minutach, gdy film próbuje odtworzyć sceny rozmów załogi z pierwszych dwóch części „Obcego”. Ale naśladować też trzeba umieć, a nie dość, że Giglio nie ma do pisania dialogów talentu, to jeszcze aktorzy grają kompletne drewno. Poznajemy wszakże lecących na Fobosa bohaterów, na czele z karykaturą Kapitana Bumeranga z „Suicide Squad” oraz główną protagonistką – Joan Dark (nawiązanie do Dziewicy Orleańskiej zapewne nieprzypadkowe).

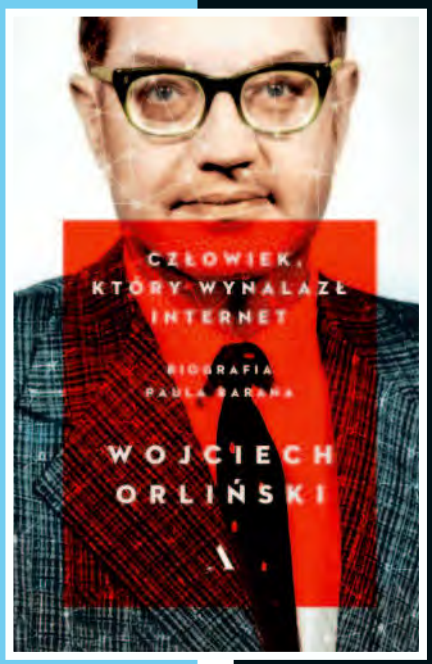
A właśnie, Doom Slayera zastąpiła w filmie kobieta. Na początku miałem wrażenie, że to po prostu jeden z coraz popularniejszych chwytów pt.: „Nie potrafię stworzyć interesującej postaci, to spróbuję się schować pod płaszczykiem feminizmu”. Ale w miarę seansu dochodziło do mnie, że cała ta produkcja mogła mieć nazwę „Doom” doczepioną na bardzo późnym etapie, gdy scenariusz był gotowy, a może nawet zaczęły się już zdjęcia. Bo w gruncie rzeczy wszystkie nawiązania do gry id są tu nie dość, że szczątkowe, to jeszcze groteskowe. A to ktoś wspomni nazwisko Blazkowicz (?!), a to znów ktoś wrzeszczy na całą japę „Ultra-Nightmare!”. Równie dobrze, po 3 minutach dokrętek i paru trikach montażowych, dałoby się z „Doom Annihilation” uczynić obraz o wkroczeniu tropiących korupcję agentów CBA do podziemi oczyszczalni ścieków Czajka. Nie sądzę jednak, aby głębsze sięgnięcie po materiał źródłowy Dooma mogło ten film uratować. Nie przy tej skali zaangażowanych w produkcję „talentów”.

Abstrahując bowiem od samego scenariusza, reżyserii i aktorstwa, niedomagają tu również pozostałe aspekty rzemiosła filmowego. **Wizualnie film stoi na poziomie niskobudżetowych seriali science fiction.** Oświetlenie jest potwornie płaskie, zdjęcia nie mają za grosz finezji, a scenografia wręcz straszy swoją teksturowością, rodem z wczesnych odcinków „Doctora Who” albo oryginalnego „Star Treka”. Dopiero pod sam koniec filmu ktoś wpadł na pomysł, aby ubabrać wszystko wokół litrami czerwonej farby, co przynajmniej odciąga uwagę od koszmarnej sztuczności otoczenia.

Film teoretycznie trwa 90 minut, na skutek jakichś zawirowań czasoprzestrzennych zdaje się ciągnąć się przez wiele godzin. A najgorsze jest to, że nowy „Doom” nie jest aż tak zły, by stał się śmieszny. Nie, film jest po prostu tani, płytki, głupi, źle napisany i zrealizowany bez grama pasji. ***[Dael]***

KSIĄŻKA

WOJCIECH ORLIŃSKI, „CZŁOWIEK, KTÓRY WYNALAZŁ INTERNET – BIOGRAFIA PAULA BARANA"



O Timothym Bernersie-Lee czy Vintonie Cerfie każdorazowo słyszy się przy okazji jubileuszu powstania zrębów internetu, którego okrągłą, 50. rocznicę świętowaliśmy 29 października br. Niemal nic jednak nie mówi się o Paulu Baranie, synu Mowszego i Anny, pochodzącym z żydowskiej rodziny z leżącej na Podlasiu Sidry nieopodal Grodna. Lukę w tej historii wypełnia biografia „Człowiek, który wynalazł internet" Wojciecha Orlińskiego, z którego piórem co niektórzy mieli okazję zapoznać się, przeczytawszy książkę „Lem. Życie nie z tej ziemi".

Z publikacji dowiemy się, że tak genialny, jak i skromny inżynier pracował nad pierwszym uniwersalnym komputerem UNIVAC, pierwszym rakietowym pociskiem kierowanym uzbrojonym w głowicę atomową czy prototypowym systemem rozpoznawania znaków (pracę magisterską na Uniwersytecie Kalifornijskim w Los Angeles Baran obronił właśnie z dziedziny OCR) i – co być może najistotniejsze – położył podwaliny pod coś, co dziś nazywamy internetem. Żeby było jeszcze ciekawiej, na kilka lat przed zestawieniem pierwszego połączenia za pomocą sieci DARPA – Baran w cyklu odczytów poruszał zagadnienia dotyczące prywatności i szyfrowania w necie. Poza tym przewidział istnienie backdoorów, ransoware'u, zanim ktokolwiek mógł zamarzyć o zakupach i załatwianiu różnych spraw w sieci.

Podczas lektury skądinąd pasjonujących faktów z życia obdarzonego niezwykłym poczuciem humoru inżyniera o podlaskich korzeniach irytowały mnie poradnikowe wstawki autora książki na temat urzędu imigracyjnego Stanów Zjednoczonych. Nie interesuje mnie bowiem, jak Orliński przekracza granicę USA i które pytanie w formularzu wizowym podoba mu się najbardziej i dlaczego. Zbędne wydają się również uwagi i opinie autora, które miejscami nadają książce felietonowaty wydźwięk. Trochę drażniły mnie też przesadnie rozbudowane niektóre wątki (np. grzebanie się w drzewie genealogicznym Evelyn – żony pioniera sieci DARPA), które – rzecz oczywista – podkreślają dogłębną kwerendę Orlińskiego na temat wszystkiego, co dotyczy Paula Barana, ale też – mam wrażenie – posłużyły karmieniu ego dziennikarza i demonstracji jego zdolności researcherskich.

Niezależnie jednak od drobnych zgrzytów biografię Paula Barana, który – mimo że pracował przy projektach informatycznych – nigdy nie mówił o sobie jako o informatyku, lecz jako inżynierze, przeczytać po prostu trzeba. ***[Chen Pi]***

MUZYKA

NICK CAVE AND THE BAD SEEDS, „GHOSTEEN"

Siedemnasty w kolejności album „Złego Nasienia" pod przywództwem charyzmatycznego Nicka Cave'a to w rzeczywistości kontynuacja żałoby po stracie syna, którą Australijczyk rozpoczął wraz z wydaniem poprzedniej płyty – „Skeleton Tree" i ukazaniem się filmu „One More Time With Feeling". Najnowsza produkcja o samoobjaśniającym się tytule, której towarzyszy ocierająca się o kicz grafika („Oddech życia" autorstwa malarza Toma duBoisa) zbliżona stylistyką do zdjęć Davida LaChapelle'a bądź okładek broszurek Świadków Jehowy, jest podwójnym wydawnictwem podzielonym na dwa akty. „Piosenki na pierwszej płycie są dziećmi, a na drugiej – rodzicami", wyjaśnia konstrukcję niezwykle rzewnej, nasyconej bólem produkcji sam Nick Cave.

Oszczędne w dźwiękach, zwiewne niczym duchy utwory wypełnia wzruszający głos wokalisty, który niejednokrotnie miast śpiewać melodeklamuje swoje treny ku pamięci nieżyjącego dziecka. Czasem pojawiają się delikatne smyczki (jak np. w Bright Horses), a czasem syntezator Warrena Ellisa (Galleon Ship) czy fortepian samego kompozytora (Waiting for You). Smutkowi, boleści i wzruszeniu, które wręcz wylewają się z każdej piosenki, towarzyszą jednak ukojenie i wiara oraz egzystencjalne konstatacje w stylu „it's a long way to find peace of mind" czy „everybody's losing someone". Piękne w swojej cierpiętniczej wymowie opus magnum wieńczy ponadczternastominutowa pieśń Hollywood stanowiąca esencję albumu.

Słuchając całości, zatopisz się w ponadgodzinne dojmujące requiem. „Ghosteen to arcydzieło melancholii. Płaczesz razem z nim *[Cave'em – przyp. red.]* i masz nadzieję, że znajdzie ukojenie" – stwierdził Kory Grow na łamach Rolling Stone. Istotnie, trudno o trafniejsze podsumowanie. ***[Chen Pi]***

SERIAL

„DAYBREAK”

Gatunek seriali teen drama ma to do siebie, że rządzi się swoimi schematami. Jest skierowany do dorastającej młodzieży, która chce utożsamiać się z bohaterami, mającymi podobne do nich problemy. Dlatego nawet jeśli główna oś serialu skupia się na wilkołakach, magii czy lotach w kosmos, obowiązkowo mamy tutaj wątki romantyczne czy ukazanie trudnych relacji z rodzicami. Postapokaliptyczny „Daybreak” wcale nie jest inny. Szkoda tylko, że w jego przypadku miks powyższych schematów dał produkcję **nudną, irytującą i pozbawioną logiki**.

Serial opowiada o świecie, w którym w wyniku ataku nuklearnego zniknęli wszyscy dorośli. Zniknęli lub zamienili się w zombie-podobne stworzenia zwane ghulami. Światem zaczęły więc rządzić nastolatki, które podzieliły się na kilkanaście plemion i imperiów, nieustannie walczących ze sobą. W samym środku tej zawieruchy mamy samotnika Josha Wheelera, który wprowadził się do miasta kilka tygodni przed apokalipsą. Zdążył się już jednak zakochać w przebojowej dziewczynie, Sam. I pal licho katastrofę i szalejące po ulicach potwory – to rozstanie z ukochaną jest obecnie największą bolączką Josha.

Jak można najszybciej streścić „Daybreak”? **To połączenie Mad Maksa z Deadpoolem.** Z produkcji z Tomem Hardym czy Melem Gibsonem zapożyczono konstrukcję świata, czyli walczące ze sobą plemiona, kult najsilniejszej jednostki czy uwielbienie motoryzacji. Serial ciągle również nawiązuje do naczelnego śmieszka Marvela i, tak jak Deadpool, Josh cały czasy łamie czwartą ścianę, zwraca się bezpośrednio do kamery i publiczności czy narracyjnie opisuje, co się zaraz stanie. Wszystko to podlane jest obficie sosem „komedii”. Skąd ten cudzysłów? **Otóż elementy humorystyczne są chyba największą wadą tej produkcji.** Serial tak bardzo stara się być „cool”, „spoko” i „git”, że czasami zakrawa to aż o parodię. Możecie być pewni, że produkcja trzyma odpowiedni poziom żartów sytuacyjnych, opierających się na seksie, uderzeniach w genitalia czy głupich odzywkach. Czuję się, jakbym dostał skondensowaną dawkę żartów z 9gaga, przedstawioną w formie serialu. Produkcji nie ratuje również obsada. Aktorzy wygłaszają swoje kwestie w sposób drętwy i nienaturalny. Przez to do postaci naprawdę trudno się przywiązać. Małym wyjątkiem może być jedynie postać zwichrowanej Angeliki, 12-latki, która uwielbia podpalać różne rzeczy.

Koniec końców żałuję czasu spędzonego przy tym serialu. „Daybreak” dobitnie mi uświadomił, że mam już swoje lata i pewne gatunki nie trafiają już w moje gusta. ***[Kaladin]***

FILM

„ZOMBIELAND 2: KULKI W ŁEB”

Przed twórcami Zombieland 2 stało wyzwanie zmierzenia się z legendą pierwszej części. Jedna z najlepszych komedii o zombie powstała przed dekadą i z każdym upływającym rokiem nadzieja na kontynuację słabła. Jak radzi sobie sequel w starciu z tak długo rosnącymi oczekiwaniami? Nie jest równie dobry co pierwowzór, jednak nie oznacza to, że mówimy o słabej produkcji. Na dobrą sprawę to film w wielu aspektach bardzo podobny do oryginału. To zarówno zaleta, jak i wada. Gdy w pierwszej scenie „Master of Puppets” Metalliki wybrzmiewa przy akompaniamencie rozbijanych czaszek zombie, nagle stajemy się dziesięć lat młodsi. Z biegiem czasu zauważalny staje się jednak fakt, że po rozłożeniu scenariusza na części pierwsze sam jego szkielet bliźniaczo przypomina to, co widzieliśmy już w 2009 roku. W dodatku nowe postacie i rodzaje zombie wydają się tu wciśnięte na siłę i przez większość czasu są po prostu niedorzeczne(*). Koniec końców jednak – wszyscy, którzy świetnie bawili się, oglądając jedynkę, poczują się jak w domu. Dobrze do niego wrócić po dekadzie.

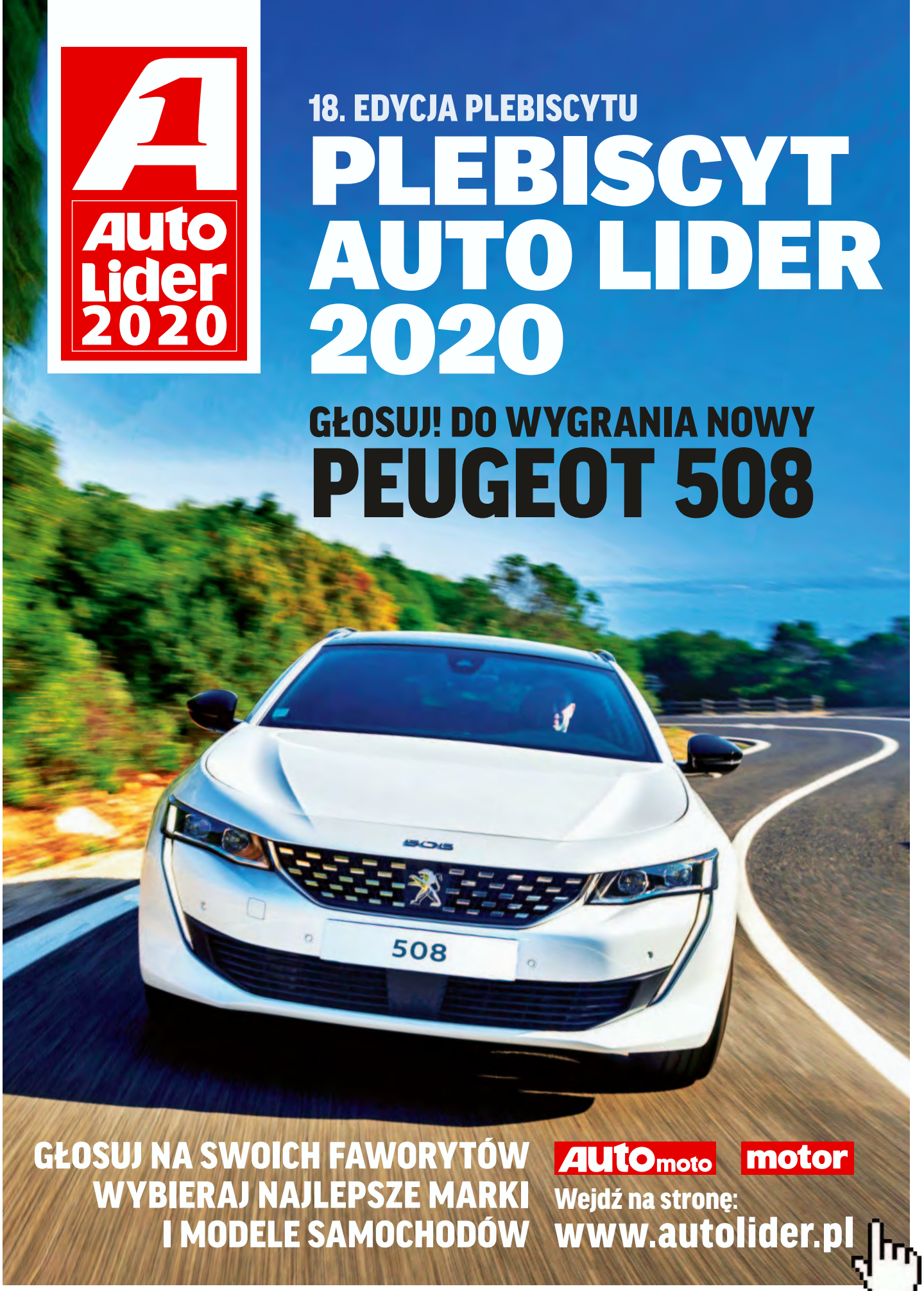
[Ninho]

(*) Poza Homerami, Homery są urocze.

KSIĄŻKA

KESLEY MILLER, „PRZYJACIELE. TEN O NAJLEPSZYM SERIALU NA ŚWIECIE”

Piszę tę recenzję kilka godzin po wizycie w kinie na specjalnym seansie „Przyjaciół” z okazji ich 25-lecia, przy drzwiach mojego mieszkania przywita was wycieraczka z motywem z Central Perk, a sam serial oglądałem dziesiątki razy – bez cienia wątpliwości można powiedzieć, że jestem psychofanem. Dla takich właśnie osób powstała książka „Przyjaciele. Ten o najlepszym serialu na świecie”, która stara się podjąć temat fenomenu kulturowego, jakim stały się przygody szóstki młodych ludzi z Nowego Jorku. Autorka przeprowadza nas przez wszystkie sezonu serialu, posiłkując się przy tym ogromną liczbą wywiadów ze scenarzystami i aktorami. Książka nie podąża najprostszą ścieżką i wychodzi daleko poza relacjonowanie suchych faktów, co sprawia, że jest pozycją obowiązkową dla każdego fana. Tym, którzy wspaniała przygodę z „Przyjaciółmi” mają dopiero przed sobą, radzę najpierw obejrzeć wszystkie 10 sezonów serialu, w innym wypadku książka zrujnuje wam tę przyjemność. A tego, uwierzcie mi, nie chcecie. ***[Ninho]***


Auto Lider 2020
18. EDYCJA PLEBISCYTU
PLEBISCYT AUTO LIDER 2020
GŁOSUJ! DO WYGRANIA NOWY
PEUGEOT 508
508
GŁOSUJ NA SWOICH FAWORYTÓW
WYBIERAJ NAJLEPSZE MARKI
I MODELE SAMOCHODÓW
Auto moto
motor
Wejdź na stronę:
www.autolider.pl

NA LUZIE

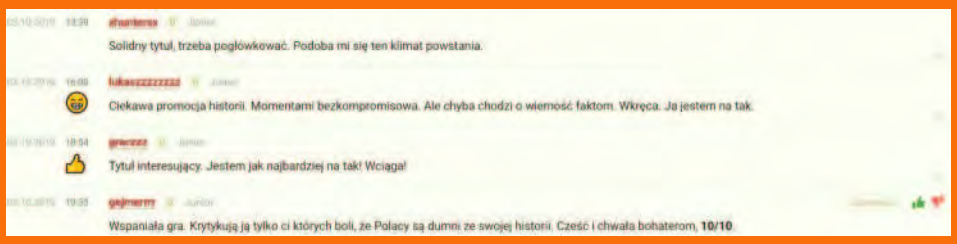
naluzie@cdaction.pl

WYSZPERANE

Jak zaorać EA jednym tweetem? Właśnie tak!

Nie jest prawdą, że nowe gry są drogie. Przynajmniej w porównaniu z klasykami.

Martwimy się o Francka, ma jakieś problemy zdrowotne, sam siebie nie poznaje. :(



Marketing szeptany level Janusz. Drodzy marketingowcy, naprawdę uważacie, że gracze są aż tak naiwni?

W KOREI PÓŁNOCNEJ SKONSTRUOWANO KONSOLĘ DO GIER...

Z ŻYCIA REDAKCJI

Poniedziałek rano – przed kawą. Smuggler wchodzi do katalogu ze zrzuconymi tekstami.
Smuggler: Kto napisał tego „ajosa"? Bo się nie podpisał.
enki: Jakiego ajosa?
Smuggler: Recenzja. Ajos and.
enki: ...Tam na początku są platformy, na których działa ta gra. iOS, Android...
Smuggler: *[poszedł napić się kawy, mamrocząc pod nosem brzydkie rzeczy o poniedziałku i o sobie]*

✦✦✦

spikain: Dawno nikt nie pisał o żadnej muzyce do Magazynu Kulturalnego...
Chen Pi: O! To ja bym napisał o jazzie z Korei.
Smuggler: W Korei Północnej to grają głównie marsza. Kiszki.

✦✦✦

Smuggler rozmawia ze spikainem o tym, że nie przepadają za zjazdami rodzinnymi.
spikain: Mam sporo takiej rodziny, która pamięta mnie z czasów, kiedy byłem bardzo mały – więc ja ich pamiętam znacznie gorzej albo w ogóle.
Smuggler: Na każdym zjeździe rodzinnym mam taką sytuację: „a to jest stryjenka siostrzenicy kuzyna szwagra (mej żony). Pamiętasz ją, bo była na twoim weselu". A, ja już nie pamiętam swojego wesela, a co dopiero ludzi, którzy na nim byli!

✦✦✦

Bonusowy fun fact: 29 sierpnia 2019 Mimbla znalazła błąd na folii z numeru 09/2007. Lepiej późno niż wcale?

OFERTA SPECJALNA logitech

Advertorial

Mysz dla graczy
G502 LIGHTSPEED

To bezprzewodowa wersja najpopularniejszej myszy gamingowej na świecie, którą dzięki G HUB dostosujesz do własnych preferencji. Co ciekawe – G502 bez kabla jest jeszcze lżejsza od wersji z przewodem! Jedyny w swoim rodzaju kształt niedostępny w żadnym innym produkcie i najnowocześniejsze podzespoły tworzą niepowtarzalną całość. Sensor HERO 16K to nie tylko gigantyczna precyzja, ale również bardzo niski pobór mocy, dzięki czemu G502 LIGHTSPEED działa nawet przez 48 godzin ciągłego grania z pełnym podświetleniem – firmowym inteligentnym LIGHTSYNC RGB. W rzeczywistości oznacza to, że grając niecałe cztery godziny dziennie będziesz musiał ładować mysz raz na dwa tygodnie. Mało? Jedynie pięć minut ładowania zapewnia aż dwie i pół godziny ciągłego grania, a z podkładką PowerPlay kwestia ładowania znika całkowicie.

Mysz gamingowa
G903 LIGHTSPEED

Szukasz myszy gamingowej, która wygląda jak Batmobil? G903 LIGHTSPEED jest dla Ciebie. Sensor HERO 16K, bezprzewodowa łączność z komputerem szybsza od niektórych przewodowych rozwiązań, 140 godzin ciągłego grania z podświetleniem (prawie trzy razy tyle co G502 LIGHTSPEED!), inteligentne podświetlenie LIGHTSYNC RGB, mechaniczny system naciągu przycisków i nawet jedenaście konfigurowalnych przycisków w aplikacji G HUB – dużo dobra, a mysz nadal waży tylko 110 gramów. Czysta magia!

Podkładka pod mysz
POWERPLAY Wireless Charging System

PowerPlay – jedna, by wszystkie ładować. Podkładka zawiera autorską technologię Logitech G, która zasila kompatybilne produkty nawet w ruchu – w praktyce oznacza to, że już prawdopodobnie nigdy nie będziesz musiał podłączyć ich kablem do komputera. W zestawie znajdują się dwie wierzchnie podkładki różniące się ślizgiem, więc każdy znajdzie coś dla siebie. Całości dopełnia aplikacja G HUB, która pozwala na konfigurowanie inteligentnego podświetlenia RGB LIGHTSYNC.

Dzięki kodom pobranym z naszego serwisu kody.cdaction.pl (po użyciu zdrapki ze strony 122) będziecie mogli zakupić promocyjne produkty w następujących cenach:

NAZWA PRODUKTU	SYMBOL	CENA	PROMOCJA	RABAT
G502 LIGHTSPEED WIRELESS GAMING MOUSE	1191065	549 zł	449 zł	100 zł
LOGITECH® G903 LIGHTSPEED GAMING MOUSE WITH HERO 16K SENSOR	1195669	539 zł	479 zł	60 zł
POWERPLAY WIRELESS CHARGING SYSTEM	1133546	429 zł	349 zł	80 zł

Promocja obowiązuje w sklepach RTV Euro AGD i na euro.com.pl
Promocja obowiązuje od 19 listopada do 16 grudnia 2019 r. lub do wyczerpania zapasów.
Liczba egzemplarzy promocyjnych ograniczona.

RTV EURO AGD

JAK SKORZYSTAĆ Z TEJ OKAZJI?

Na stronie 122 podana jest instrukcja, dzięki której pobierzesz z naszego serwisu specjalny kod zniżkowy.

JAK SKORZYSTAĆ Z KODU PROMOCYJNEGO?

1. Wejdź na www.euro.com.pl, znajdź objęty promocją produkt.
2. Kliknij „Do koszyka".
3. W sekcji „Zawartość koszyka" wpisz swój kod w polu na kod promocyjny.
4. Po wciśnięciu „Zastosuj" kwota rabatu powinna zostać odliczona od wartości produktu.
Lub:
1. Odwiedź salon RTV Euro AGD, w którym dostępny jest produkt objęty promocją (dostępność towaru w twojej okolicy można sprawdzić na stronie euro.com.pl).
2. Udaj się do doradcy klienta ze swoim kodem. Doradca wpisze kod w systemie i kwota rabatu zostanie odliczona od wartości produktu.
Miłego grania!

Szczegóły znajdziesz w regulaminie promocji: www.euro.com.pl/cms/logitech-cd-action-112019.bhtml

Gramy na PC

Szuka najlepszych akcesoriów: **Krigore**

Po to inwestujemy w wydajne maszyny, by łatwiej i przyjemniej grać. Ale nawet najbardziej wypasione zestawy PC nie sprawdzą się, gdy nie uzupełnimy ich o dobre akcesoria. Dlatego podpowiadamy, które klawiatury i myszki sprawią, że powalczymy z przeciwnikiem, nie ze sprzętem.

Z padami sprawa jest prosta: konsolowcy mają swoje, w zestawach z konsolami. Również pecetowcy mogą z nich robić użytek. Prym w blaszanym królestwie wiodą konstrukcje Xboksa, jednak w środowisku Steama pady PS4 sprawdzają się równie dobrze. Można też kupić urządzenia tego typu firm trzecich – tylko po co, skoro podstawowe modele są dobre? Zupełnie inaczej wygląda kwestia klawiatur i myszy.

Na sprężynce

Nie da się ukryć, że ostatnie lata to w przypadku gamingu dominacja klawiatur mechanicznych. Są szybsze, bardziej niezawodne i przyjemniejsze w użytkowaniu. Co jednak najważniejsze – podstawowe modele staniały na tyle, że są tańsze od bardziej rozbudowanych, zaawansowanych modeli membranowych, co sprawia, że opłacalność tych ostatnich jest dyskusyjna. Jeśli jednak szukamy najtańszych modeli, które wystarczą i do grania, i do pracy biurowej, to modele membranowe wciąż dzierżą palmę pierwszeństwa.

Świat jednak nie stoi w miejscu i tak jak jeszcze kilka lat temu modele mechaniczne były świeżynką i obiektem westchnień, tak dziś mamy do czynienia ze zjawiskiem podobnym – tyle że z przełącznikami niskoprofilowymi. Dla wielu największą wadą „mechaników" w porównaniu do modeli z membraną był wyższy skok klawisza – co prawda aktywacja odbywała się nie po pełnym dociśnięciu klawisza, a „po drodze", jednak klawisze i tak pod naciskiem palców musiały pokonać sporą wysokość. Przełączniki niskoprofilowe rozwiązują ten problem. Aktywacja w ich przypadku – podobnie jak to ma miejsce w tradycyjnych „mechanikach" następuje po pokonaniu ok. połowy całkowitej wielkości skoku klawisza – ten ostatni jednak jest krótszy. Najlepsze „niskoprofilówki" aktywują się już po 1 mm, całkowity skok to zaś jedynie 2,4 mm – a to już świetne parametry.

Niskoprofilowe przełączniki to najnowsza moda w światku klawiatur mechanicznych.

Do charakterystyki przełączników dochodzą jeszcze same klawisze, które w niskoprofilowych konstrukcjach są na ogół znacznie niższe, co pozwala wyraźnie odchudzić całą bryłę sprzętu. Widać to szczególnie w najnowszych modelach – taki Logitech G915 ma ledwie 22 mm wysokości, a pomimo tego jest pełnoprawną klawiaturą mechaniczną!

Jak to wszystko wpływa na użytkowanie, chyba nie trzeba pisać. Klawiatury niskoprofilowe są szybsze, co przekłada się na krótszy czas reakcji, a ze względu na aktywację

w okolicach połowy skoku – świetnie nadają się na spamowanie klawiszami. Ci, którzy dużo piszą, zauważą też różnicę w pracy – **klawiatury niskoprofilowe pozwalają pisać nieco szybciej**, co jest dostrzegalne szczególnie w przypadku długich tekstów. Różnica może nie jest tak wyraźna jak przy porównaniu typowej konstrukcji membranowej do tradycyjnego mechanika, ale jest.

Tu dochodzimy do kwestii opłacalności – czy mając dobrą klawiaturę mechaniczną, warto wymienić ją na niskoprofilową? Moim zdaniem – nie. To już mimo wszystko nie ten przeskok w jakości i komforcie użytkowania jak przy przesiadce z taniej membrany. Warto też pamiętać, że choć w tym przypadku skupiamy się na przełącznikach niskoprofilowych, popularne są także zwykłe przełączniki mechaniczne, a np. w ofercie Razera znajdziemy także przełączniki optomechaniczne. Od ich typu przyjemność z pisania zależy nawet bardziej niż od wysokości skoku.

Coraz mniej gramów

Także w przypadku myszek zmieniają się gusta i mody. Ładnych parę, jeśli nie parenaście lat temu w gryzoniach do gier FPS ceniłem sobie ich stabilność, co najłatwiej było osiągnąć, dociążając urządzenie. Dość powiedzieć, że jednym z moich ulubionych modeli była myszka ważąca… 180 g. Dziś sytuacja wygląda zupełnie inaczej i pojawiają się sprzęty dla maniaków wirtualnego strzelania, które ważą o przeszło 100 g mniej. I są to pełnoprawne gryzonie, a nie jakieś laptopowe miniaturki.

By osiągnąć tak niską wagę, producenci musieli z jednej strony popracować nad uzyskaniem odpowiednio lekkich i wytrzymałych materiałów, z drugiej – opracować konstrukcję, która nie marnuje materiału tam, gdzie można się bez niego obejść. Stąd w pogoni za oszczędnością na wadze coraz popularniejsze stają się konstrukcje ażurowe, gdzie zarówno wierzch, jak i spód urządzenia pokrywa materiał, w którym… powycinano dziury. Taki gryzoń często ma więc fakturę plastra miodu, sitka lub żaluzji, a przez wspomniane otwory widać umieszczoną wewnątrz elektronikę.

Można się rozwodzić nad sensownością takiego rozwiązania i tym, czy jednak konstruktorzy nie poszli o krok za daleko – fakty jednak są takie, że myszki tego rodzaju są szalenie wręcz lekkie, a co za tym idzie, bezproblemowe w długim użytkowaniu i pozwalają na wykonywanie naprawdę szybkich ruchów. Dłuższy kontakt z nimi pokazuje jednak, że **choć perforowana obudowa przekłada się na obniżenie potliwości dłoni, to są podatne na zbieranie wszelkiego rodzaju zabrudzeń** wewnątrz konstrukcji: i to zarówno z samych dłoni, jak i z podłoża, jeśli tylko myszka została przewiercona także od spodu. Wygląda to trochę jak gromadzenie się kurzu między klawiszami klawiatury – używając tego rodzaju gryzonia, trzeba się po prostu liczyć z koniecznością jego gruntownego czyszczenia.

Również Cooler Master wprowadził do swej oferty „dziurawą" mysz dla fanów strzelania. Niestety, nie dotarła do redakcji na czas.

Drugim, bardzo wyraźnym trendem na rynku tych urządzeń jest coraz częstszy brak okablowania. Prym wiedzie tutaj Logitech, który po opracowaniu swojej technologii bezprzewodowej zaczął ją stosować w zasadzie wszędzie, gdzie się da. Trzeba jednak przyznać, że również u innych producentów to widać. Pozytywnie zaskakuje Razer, także SteelSeries i Corsair, którzy mają w tej kwestii spore osiągnięcia. Słowem, kabel staje się zbędny. Jest to o tyle ciekawe zjawisko, że nawet najbardziej restrykcyjne testy pokazują, iż gamingowe – to bardzo ważne! – akcesoria bez kabla renomowanych producentów nie ustępują w niczym bardziej tradycyjnym modelom. Jeśli więc nie razi cię konieczność ładowania co jakiś czas, problemów nie ma. No, może poza ceną.

Na kolejnych stronach zebraliśmy najciekawsze klawiatury i myszy, które sprawią, że granie na pececie będzie przyjemnością. Dla czytelności podzieliliśmy je na kilka kategorii – każdy powinien więc znaleźć coś dla siebie. |CDA|

CHARAKTERYSTYKA WYBRANYCH PRZEŁĄCZNIKÓW NISKOPROFILOWYCH

Przełącznik	Typ	Siła nacisku	Wysokość punktu aktywacji	Całkowity skok
Kailh Choc Brown	cichy klik	50 cN	1,5 mm	3 mm
Kailh Choc Red	linearny	50 cN	1,5 mm	3 mm
Kailh Choc White	głośny klik	50 cN	1,5 mm	3 mm
Kailh Choc Mini	głośny klik	50 cN	1,2 mm	2,4 mm
Cherry MX Low Profile Red / RGB	linearny	45 cN	1,2 mm	3,2 mm
Cherry MX Low Profile Speed	linearny	45 cN	1 mm	3,2 mm
Logitech Low Profile GL Brown	cichy klik	50 cN	1,5 mm	2,7 mm
Logitech Low Profile GL Red	linearny	50 cN	1,5 mm	2,7 mm
Logitech Low Profile GL White	głośny klik	50 cN	1,5 mm	2,7 mm
Roccat Titan Tactile	cichy klik	45 cN	1,8 mm	3,6 mm
Roccat Titan Speed	linearny	45 cN	1,4 mm	3,6 mm
SteelSeries QS1	linearny	45 cN	1,5 mm	3 mm

KLAWIATURY MEMBRANOWE

Genesis Rhod 600 RGB

Cena: 150 zł | Genesis | genesis-zone.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** 6 klawiszy na makra, klawisze profili, multimedia, podświetlenie • **Programowalne:** wszystkie • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** plastikowa • **NKRO:** 5 klawiszy • **Inne:** podświetlenie RGB, makra, funkcja equalizera • **Wymiary:** 490 x 30 x 20 mm • **Waga:** 0,95 kg

Gamingowa klawiatura membranowa z rodziny Rhod. **Jest miękka i bardzo cicha, a uwagę przyciąga bogatym wyposażeniem.** Możemy dostosować sześciostrefowe podświetlenie (zaskakująco dobrej jakości, swoją drogą), korzystając przy tym z kilku schematów, lub ustawić własną kolorystykę, skonfigurować makra czy nawet pogrupować ustawienia w profile. Forma sprzętu jest całkiem niezła, matowy plastik wygląda dobrze, choć widać równocześnie, że nie jest to drogie urządzenie, szczególnie już, gdy popatrzymy na trochę niewyraźne nadruki na klawiszach. Pisze się nieźle – nie doświadczymy tu co prawda charakterystycznej dla mechanicznych konstrukcji pewności i wyczucia skoku, w praktyce jednak **spokojnie można traktować sprzęt Genesis jako konstrukcję uniwersalną: do pisania i do grania**. Za tym ostatnim przemawia zresztą fakt, że w okolicy WSAD możemy wcisnąć co najmniej 7 klawiszy jednocześnie bez ich zablokowania. Mamy też podstawkę pod nadgarstki – w praktyce to co prawda wydłużona i ścięta skośnie dolna krawędź, jakieś tam podparcie jednak daje i należy ją zaliczyć do zalet sprzętu. Podobnie jak w przypadku innych producentów, również Rhod 600 jest przedstawicielem szerszej rodziny – występują więc i tańsze warianty, z których szczególnie warta uwagi jest opisywana przez nas jakiś czas temu klawiatura Rhod 400 – skromniejsza, jeśli chodzi o wyposażenie, ale kosztująca za to ledwie 80 zł. Koniecznie rzućcie okiem!

OCENA 8+

Logitech K120

Cena: 37 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitech.com

PARAMETRY **Dodatkowe klawisze: brak** • **Programowalne:** brak • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** plastikowa • **NKRO:** 3 klawisze • **Inne:** brak • **Wymiary:** 450 x 155 x 23 mm • **Waga:** 0,55 kg

Podstawowy model klawiatury membranowej, który na tle innych wyróżnia się niezłą trwałością maty silikonowej – producent deklaruje, że ta wytrzyma 10 mln naciśnięć. Poza tym to zwyczajna klawiatura o klasycznym rozkładzie i lekko zaokrąglonej spacji, co od biedy można uznać za ergonomiczny szmyt. Formalnie to model 3KRO – w praktyce jednak w większości przypadków nie blokuje się przy wciśnięciu nawet sześciu klawiszy.

OCENA 8

Logitech K350

Cena: do 180 zł | Dostarczył: CD-Action | www.cdaction.pl

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** klawisze aplikacji, multimedia, sterowanie funkcjami Windows • **Programowalne:** 17 • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** USB lub dongle USB – zależnie od wersji • **Podstawka pod nadgarstki:** miękka • **NKRO:** 3 klawisze • **Inne:** ergonomiczny kształt, w wersji bezprzewodowej zasilanie ogniwami 2x AA, oprogramowanie SetPoint • **Wymiary:** 483 x 254 x 38 mm • **Waga:** 0,99 kg

Nazwa i cena są w tym przypadku dość umowne: klawiaturę znajdziecie w różnych wersjach – przewodowych, bezprzewodowych lub zestawach z myszką pod nazwami K350, MK550, Wave lub Y-UV90. To jedna z najlepszych membranówek pod względem wygody użytkowania – **polecamy ją niezmiennie od lat ze względu na lekko falisty kształt, bardzo wygodną podstawkę pod nadgarstki i sporo dodatków multimedialnych**.

OCENA 8

KLAWIATURY MECHANICZNE

HyperX Alloy Elite RGB

Cena: 530 zł | Corsair | www.corsair.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** blok multimediów, regulacja podświetlenia i jasności, tryb gry, pokrętło głośności • **Programowalne:** wszystkie • **Długość kabla:** 2 m • **Sposób podłączenia:** 2x USB • **Podstawka pod nadgarstki:** plastikowa, odłączana z miękkim obiciem • **NKRO:** pełne • **Inne:** podświetlenie RGB, makra, port USB 2.0 • **Wymiary:** 445 x 170 x 37 mm • **Waga:** 1,46 kg

Świetna, utrzymana w ciemnej tonacji klawiatura, która przyciąga oko akcentami w postaci barwnego paska podświetlenia, wyróżniających się klawiszy WSAD oraz świetnego pokrętła głośności. Pod klawiszami znajdziemy **przełączniki Cherry MX Red**, za dodatkowe funkcje odpowiada zaś bogate w opcje oprogramowanie. Sprzęt prezentuje się ekskluzywnie i bez wątpienia będzie stanowić ozdobę biurka. Dzięki świetnej podstawce pod nadgarstki jest też wygodny.

OCENA 8

Corsair K70 RGB MK.2 Rapidfire Low Profile

Cena: 699 zł | Corsair | www.corsair.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** 8 + rolka • **Programowalne:** wszystkie (plus rolka) • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** 1 x USB (klawiatura) + 1 x USB (przejściówka np. na mysz) • **Podstawka pod nadgarstki:** odłączana • **NKRO:** pełne • **Inne:** przełączniki Cherry MX Speed, podświetlenie RGB, tryb gra, klawisze i rolka multimedialna, sterowniki iCUE, pamięć na profile • **Wymiary:** 438 x 166 x 39 mm (klawiatura), 438 x 78 x 20 mm palmrest • **Waga:** 1,1 kg + 0,2 kg (podstawka)

Sprzęt marzeń – i piszę to z perspektywy przeszło pół roku użytkowania. **Wygląda ekskluzywnie, zachwyca jakością wykonania, ale najważniejsze jest to, że pisze i gra się na niej wprost wyśmienicie** ze względu na niskoprofilowe przełączniki, gdzie aktywacja następuje już po 1,2 mm. Gdybym miał się do czegoś przyczepić na siłę, to byłaby to podstawka pod nadgarstki – na tle reszty trochę rozczarowuje zastosowaniem „jedynie" zwykłego plastiku. No i rzecz jasna cena...

OCENA 7+

SPC Gear GK550 Omnis

Cena: 260 zł | SPC Gear | www.spcgear.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** 0 • **Programowalne:** wszystkie • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** plastikowa, odłączana • **NKRO:** pełne • **Inne:** podświetlenie RGB, tryb gra, klawisze multimedialne, makra • **Wymiary:** 465 x 195 x 21 mm • **Waga:** 0,95 kg

Prawdopodobnie to najlepsza pod względem stosunku jakości do ceny klawiatura mechaniczna. Kosztuje lekko ponad dwie i pół stówki, a **wrażenia z użytkowania są porównywalne ze sprzętem sporo droższym**. Testowany przez nas model został wyposażony w przełączniki Kailh Blue o typowej dla „mechaników" długości skoku – nie wpisuje się więc w modę na niski profil, ale w tej cenie nie ma to żadnego znaczenia. Jeśli chodzi o wygodę i przyjemność z pisania – jest wzorcowo. Mamy tu świetną, przyczepianą magnetycznie podstawkę pod nadgarstki, a także klasyczny układ z klawiszami funkcyjnymi między prawymi Alt i Ctrl. Dodatkowych klawiszy nie ma, z poziomu urządzenia jednak możemy zmieniać schematy podświetlenia czy jasność. Alternatywnie można posłużyć się dodanym jakiś czas temu, ale niedostępnym w momencie premiery oprogramowaniem, gdzie także jest możliwość ustawiania makr. Jeśli chodzi o formę, to nie ma się do czego przyczepić: pod klawiszami mamy estetyczną płytę metalu, po bokach zaś fajnie wtopione w bryłę urządzenia podświetlenie. Jeśli nie szukacie niskoprofilowej klawiatury – więcej nie trzeba. Aha, jeszcze jedna sprawa: szukając oszczędności, można kupić pozbawiony podstawki pod nadgarstki model GK540 za 220 zł – jest tak samo wartym uwagi urządzeniem.

OCENA 9

KLAWIATURY BEZPRZEWODOWE

Logitech G613

Cena: 480 zł | Logitech | logitechg.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** 6 klawiszy makr, multimedia, obsługa łączności, Game Mode • **Programowalne klawisze:** wszystkie • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** dongle USB, Bluetooth • **Podstawka pod nadgarstki:** tak • **NKRO:** 10 klawiszy • **Inne:** regulacja głośności, dwustopniowe nóżki, bateria (do 18 mies.) • **Wymiary:** 478 x 216 x 33 mm • **Waga:** 1,46 kg

Producent zdecydował się nie korzystać z podświetlania klawiszy – dzięki temu bez wymiany baterii (2x AA) będzie działać nawet półtora roku. Jest zaskakująco wygodna: zintegrowana podstawka pod nadgarstki sprawia, że **pisze się na niej świetnie, grać zaś można godzinami bez uczucia zmęczenia** – tym bardziej że możemy dostosować sobie kąt nachylenia. Cieszy rozbudowany soft oraz obecność dodatkowych klawiszy na makra. **Przełączniki to Logitech Romer-G** – o mniejszym skoku od standardowych Cherry MX, klawiatura jest więc szybka i świetnie sprawdzi się w wymagających refleksu grach. Nie mam żadnych zarzutów względem jakości wykonania: sprzęt może wygląda trochę surowo, jednak z całą pewnością nie jest to wadą, tym bardziej że użyte materiały nie pozostawiają wątpliwości co do klasy. Docenić trzeba też klasyczny rozkład klawiszy.

Jedyną użytkową wadą jest to, że górny klawisz bloku makr umiejscowionego z lewej strony znajduje się na tej samej wysokości, co klawisz Esc. Powoduje to niestety, że w ferworze walki lub podczas pisania łatwo o pomyłkę przy bezwzrokowej obsłudze: nagminnie zdarzało mi się, że zamiast wspomnianego klawisza funkcyjnego aktywowałem właśnie makro. Da się to rzecz jasna obejść, korzystając z oprogramowania i odpowiednio zmieniając funkcję dodatkowego klawisza. Można się też po prostu przyzwyczaić – co w praktyce jest chyba najlepszym rozwiązaniem.

OCENA 8+

Corsair K63 Wireless

Cena: 465 zł | Corsair | www.corsair.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** regulacja jasności, głośności, multimedia, Game Mode • **Programowalne klawisze:** wszystkie • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** dongle USB, Bluetooth, kabel USB • **Podstawka pod nadgarstki:** tak, odłączana • **NKRO:** pełne • **Inne:** niebieskie podświetlenie, bateria (do 75 h bez podświetlenia), makra • **Wymiary:** 364 x 173 x 38 mm • **Waga:** 1,09 kg

Bezprzewodowa klawiatura w formacie turniejowym, co dla wielu może być dodatkową zaletą. **Przełączniki Cherry MX Red** o klasycznej długości skoku 4/2 mm sprawiają, że jest świetna w codziennym użytkowaniu, a komfortu dopełnia odpinana podstawka pod nadgarstki. Ma dość słabą baterię – ale związane jest to z tym, że w przypadku tej konstrukcji producent nie szedł na żadne kompromisy: mamy podświetlenie i multum dodatkowych. Można ją podładowywać „w locie", a dodatkową zaletą jest Bluetooth – to wciąż rzadkość.

OCENA 8

Logitech G915 Lightspeed

Cena: 1059 zł | Logitech | logitechg.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** 5 klawiszy na makra, 3 na profile, multimedia, obsługa łączności, makr oraz podświetlenia, Game Mode • **Programowalne klawisze:** wszystkie • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** dongle USB, kabel USB, Bluetooth • **Podstawka pod nadgarstki:** brak • **NKRO:** 10 klawiszy • **Inne:** podświetlenie RGB, pokrętło regulacji głośności, dwustopniowe nóżki, bateria (do 30 h z maks. podświetleniem) • **Wymiary:** 475 x 150 x 22 mm • **Waga:** 1 kg

Zdecydowanie najlepsza klawiatura bezprzewodowa, ale niestety jest horrendalnie droga, co musiało znaleźć odzwierciedlenie w ocenie. Niskoprofilowy mechanik: **w smukłej obudowie zmieszczono praktycznie wszystko, czego gracz potrzebuje do szczęścia**. Mamy obsługę makr, profili, świetne podświetlenie, zestaw dodatkowych klawiszy, ba, nawet można ją sparować ze smartfonem i pisać SMS-y.

OCENA 7+

KLAWIATURY TURNIEJOWE

CoolerMaster MK730

Cena: 480 zł | Cooler Master | www.coolermaster.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** 0 • **Programowalne:** wszystkie • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** plastikowa, odłączana, z miękkim obiciem • **NKRO:** pełne • **Inne:** przełączniki Cherry MX Red, podświetlenie RGB z dodatkowym paskiem na brzegach, zaawansowane sterowanie bez oprogramowania, makra, software • **Wymiary:** 360 x 192 x 42 mm • **Waga:** 0,69 kg

Przemyślana konstrukcja MK730 sprawia, że jest to jedna z najprzyjemniejszych w codziennym użytkowaniu klawiatur turniejowych. Mamy tu co prawda software, ale tak naprawdę nie ma co go instalować: w prosty sposób te same funkcje zmienimy za pomocą kombinacji klawiszy. Forma jest bez zarzutu: szczotkowane aluminium łączy się tu z plastikiem, a brzegami biegnie pasek podświetlenia. Całość uzupełnia miękka, magnetyczna podkładka.

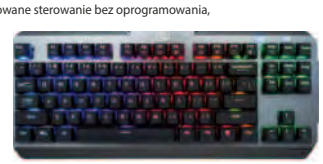
OCENA 8

Lioncast LK200

Cena: 250 zł | Lioncast | www.lioncast.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** 0 • **Programowalne:** wszystkie • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** brak • **NKRO:** pełne • **Inne:** przełączniki Kailh Red, podświetlenie RGB z dodatkowym paskiem na brzegach, zaawansowane sterowanie bez oprogramowania, makra, software • **Wymiary:** 360 x 192 x 42 mm • **Waga:** 0,69 kg

Bardzo oryginalna klawiatura – nie tylko ze względu na fikuśnie powyginaną i powycinaną obudowę ze szczotkowanego aluminium, ale przede wszystkim przez wrażenia z pisania. Producent zastosował tu czerwone przełączniki z linearnym skokiem, które w połączeniu z metalową obudową dają wrażenie aksamitności, gdy piszemy lub gramy. Ten sprzęt po prostu świetnie brzmi i przyjemnie pracuje pod palcami. Software nie zachwyca estetyką, ale jest funkcjonalny.



OCENA 8

SPC Gear GK530

Cena: 180 zł | SPC Gear | www.spcgear.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** 0 • **Programowalne:** wszystkie • **Długość kabla:** 1,8 m • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** brak • **NKRO:** pełne • **Inne:** podświetlenie RGB, tryb gra, klawisze multimedialne, makra • **Wymiary:** 362 x 133 x 22,5 mm • **Waga:** 0,9 kg

Kolejna bardzo ciekawa i zarazem tania klawiatura w ofercie SPC Gear. A w zasadzie cztery: trzy na przełącznikach Kailh (czerwone, brązowe i niebieskie) oraz jedna, nieco się od nich różniąca, gdzie pod klawiszami siedzą Cherry MX Red. Tylko w przypadku tych pierwszych mamy podświetlenie RGB, fani „wisienek" muszą przywyknąć zaś do iluminacji w kolorze czerwonym. Niezależnie od wyboru **dostajemy klawiaturę prostą w formie, ale funkcjonalną i z pełnym NKRO**. Testowaliśmy wersję z czerwonymi przełącznikami Kailh – i tak naprawdę trudno ją za cokolwiek zganić. Metalowa obudowa sprawia wrażenie solidnej, podświetlenie wygląda dobrze, obsługa jest bardzo prosta, a udostępnione stosunkowo niedawno oprogramowanie – jeśli ktoś nie lubi stosowania kombinacji klawiszy lub kupił wersję z przełącznikami Cherry – pozwala dostosować wygląd i funkcje urządzenia z poziomu ekranu komputera. Przyczepić się tak naprawdę można jedynie do trochę rachitycznych nóżek – to jednak szukanie minusów na siłę, podobnie zresztą jak narzekanie na brak podstawki pod nadgarstki. **Jeśli szukacie taniej, a naprawdę interesującej klawiatury, to SPC znów stanęło na wysokości zadania**. Warto jednak zauważyć, że uwaga ta tyczy się jedynie edycji Kailh – ta z Cherry jest i trudniej dostępna, i znacznie droższa, co sprawia, że równocześnie jest znacznie mniej opłacalna.

OCENA 8+

MODELE DO 150 ZŁ

Bloody P80 Pro RGB

Cena: 93 zł | Dostarczył: Bloody | www.bloody.pl

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 7 (w tym programowalnych: 4) plus rolka (przewijanie programowalne) • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** optyczny PMW3360, do 12 000 dpi, 250 ips, 20 G • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** aluminiowe ślizgacze, oprogramowanie Bloody7, makra, przełączniki Light Strike M 20 mln kliknięć, kabel w oplocie, dodatkowe przyciski strzałów • **Wymiary:** 120 x 56 x 37 mm • **Waga:** 111 g

Kosztuje niewiele poniżej stówki, a gra się z nią świetnie. Metalowe ślizgacze sprawiają, że z podkładkami materiałowymi P80 Pro współpracuje wyśmienicie – trzeba się jednak przyzwyczaić do niższego niż w przypadku teflonu poślizgu. Niestety, gorzej sprawdza się z plastikami i powierzchnią biurka – jeśli operujesz na tych powierzchniach, poszukaj innego modelu. Pod względem precyzji jest bardzo dobrze: PMW3360 należy do czołówki najlepszych na rynku i tu potwierdza swą dobrą opinię. Negatywne zjawiska przy prędkościach możliwych do osiągnięcia podczas normalnej gry nie występują.

Myszka prezentuje się bardzo dobrze, jeśli chodzi o jakość zastosowanych materiałów. Wszystkie elementy poprawnie spasowano, przyciski pracują bezzarzutu i trudno tu o przypadkową aktywację, co jest stosunkowo częstą wadą tanich modeli. Słabszym punktem konfiguracji są boczne przyciski – czuć tu wyraźne luzy. Całość uzupełnia software – może i toporny, i wyglądający kiczowato, ale w praktyce o bardzo dużych możliwościach.

Miałem tę myszkę na biurku przez jakieś trzy miesiące i z czasem przypadła mi do gustu bardziej, niż się spodziewałem. Po prostu trzeba przywyknąć do niższego oporu ślizgaczy – gdy tak się stanie i gryzonia wyczujemy, staje się naprawdę porządnym sprzętem. Stąd też podnoszę wcześniej przyznaną notę: w kontekście niskiej ceny P80 Pro zasługuje na wyróżnienie.

OCENA 8+

Modecom Volcano GMX5 Beast

Cena: 135 zł | Dostarczył: Modecom | www.modecom.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 10 (w tym programowalnych: 10) plus rolka • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** optyczny PMW3360, maksymalnie 12 000 dpi, 50 G • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** przełączniki Omron (20 mln kliknięć), regulowana waga, po w oplocie • **Wymiary:** 126 x 74 x 42 mm • **Waga:** 95-115 g (ciężarki 8 x 2,5 g)

Udany następca wyśmienitej GMX4 Plus (swoją drogą – tę również polecamy, zobaczcie koniecznie!). Ergonomicznie profilowana, co przekłada się na to, że niektórym może nie do końca odpowiadać pozycja małego i serdecznego palca. Jak już człowiek przywyknie – jest super. Mamy świetny sensor, regulację wagi, niezłe, choć trochę toporne oprogramowanie, podświetlenie RGB i ciekawy wygląd. Jeśli komuś zależy na bogatym wyposażeniu, to w cenie do 150 zł trudno o lepszego gryzonia.

OCENA 8+

Dream Machines DM2 Comfy S

Cena: 99 zł | Dostarczył: Dream Machines | dreammachines.pl

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 7 (w tym programowalnych: 7) plus rolka • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** optyczny PMW3360, maksymalnie 12 000 dpi, 50 G • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** przełączniki Omron (20 mln kliknięć), podświetlenie RGB, makra, kabel w oplocie • **Wymiary:** 131 x 84 x 39 mm • **Waga:** 94 g

Nie mogło w zestawieniu zabraknąć sprzętu Dream Machines. W cenie do 150 zł najlepsze, co możecie kupić, to model DM2 Comfy S – koniecznie z „eską" na końcu. W sklepach jest co prawda za ok. 130 zł, jednak na macierzystej stronie – za stówkę. Warto, bo gryzoń ma świetny sensor, jest wygodny, dopracowany, a towarzyszący mu soft pozwala na wprowadzenie zmian w ustawieniach i stworzenie makr. Mysz raczej dla średnich i dużych dłoni.

OCENA 8+

MODELE PREMIUM

SteelSeries Rival 650

Cena: 400 zł | Dostarczył: SteelSeries | www.steelseries.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 7 (w tym programowalnych: 7) plus rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 2,1 m, odłączany (micro USB) • **Rodzaj sensora:** optyczny, do 12 000 dpi, 350 ips, 50 G, dodatkowo optyczny czujnik odległości • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** dongle USB • **Inne:** rozbudowane makra, pamięć na profile, podświetlanie RGB, mechaniczne przełączniki (60 mln kliknięć), zmiana wagi i balansu • **Wymiary:** 131 x 69 x 43 mm • **Waga:** 121 g + do 8 x 4 g

Świetny bezprzewodowy gryzoń, który od momentu premiery wyraźnie staniał, stając się tym samym jedną z najciekawszych myszek premium na rynku. Wyposażony w dwa sensory: tradycyjny i głębi, który mierzy wysokość myszki nad podkładką. To oczywiście niuans, niemal pomijalny dla normalnego użytkownika, ale w tej cenie – czemu nie? Ważniejsza jest jednak nienaganna precyzja, regulowana waga i balans oraz świetny design. Podobnie jak z serią G502, również tutaj mamy tańszą wersję przewodową – Rival 600.

OCENA 8+

Roccat Kone AIMO

Cena: 260 zł | Roccat | www.roccat.org

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 8 (w tym programowalnych: 8) plus wychylana rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** optyczny Owl-Eye, do 12 000 dpi, 250 ips, 50 G • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** rozbudowane makra, pamięć na profile, podświetlanie RGB, mechaniczne przełączniki (50 mln kliknięć) • **Wymiary:** 125 x 85 x 40 mm • **Waga:** 130 g

Nietrudno zauważyć, że Roocat ostatnimi czasy złapał trochę zadyszkę – równocześnie jednak Kone AIMO jest wciąż modelem, który zachwyca możliwościami i wyglądem. To gryzoń dla ludzi ceniących precyzję i duże możliwości konfiguracji. Przycisk pod kciukiem działa tu jak Shift, pozwalając w praktyce na zdublowanie obłożenia klawiszy. Mamy wychylną rolkę, pięciostrefowe podświetlenie i świetne oprogramowanie. Wygląda oszałamiająco, szkoda tylko, że jest przeciętna pod względem wagi.

OCENA 8

Logitech G502 Lightspeed

Cena: 530 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitechg.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 9 (w tym programowalnych: 9) plus wychylana rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 1,8 m (odłączany) • **Rodzaj sensora:** optyczny, do 16 000 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** dongle USB, kabel USB • **Zasilanie:** wbudowany akumulator, do 60 h (bez podświetlania) • **Inne:** makra, pamięć, regulowana waga, zgodność z Powerplay, dwa tryby pracy rolki • **Wymiary:** 132 x 75 x 40 mm • **Waga:** 114 g + do 4 ciężarków po 2 g lub 2 ciężarki po 4 g

W zasadzie to nie jeden model, a cała rodzina świetnych gryzoni w różnych wersjach. Lightspeed jest wersją najnowszą, najlżejszą i pozbawioną kabla. Bez obaw jednak – jego brak w żaden sposób nie wpływa na działanie: gryzoń zachowuje się dokładnie tak samo dobrze, jak wersja z kablem, co potwierdzają najbardziej restrykcyjne testy. Do samej konstrukcji nie można się przyczepić: wygląda niesamowicie, a i pod względem możliwości jest niedościgniona. Mamy tu regulację wagi, wychylna rolka zaś pracuje w dwóch trybach: swobodnym lub z terkotem. Przełącznik znajdziemy tuż pod rolką. Bardzo przydatny jest także przycisk czasowej zmiany DPI – przytrzymywany, obniża czułość do pożądanej i ustawionej wcześniej wartości. Łącznie mamy tu aż dziewięć programowalnych przycisków, co w gruncie rzeczy sprawia, że jest to sprzęt ze wszech miar uniwersalny – można nim grać nawet w MMO i opcji konfiguracji nie zabraknie. Słowem – gryzoń idealny. Tylko ta cena...

Ale jak już mówiłem, G502 występuje w różnych wersjach. Przewodową wersję Hero kupimy za 250 zł, model Proteus Spectrum z nieco gorszym sensorem zaś (bez obaw – różnicę, jeśli w ogóle, wychwycą jedynie esportowcy) dostaniemy za 220 zł. A za taką kwotę, zważywszy na możliwości, to jest już nokaut. Polecamy dowolny z wymienionych modeli.

OCENA 9

MYSZKI DO FPS-ÓW

Razer Viper

Cena: 360 zł | Dostarczył: Razer | www.razerzone.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 8 (w tym programowalnych: 8) plus rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 2,1 m • **Rodzaj sensora:** optyczny, maksymalnie 16 000 dpi, 450 ips, 50 G • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** optyczne główne przełączniki (70 mln kliknięć), „sznurówkowy" kabel w oplocie, przycisk zmiany dpi na spodzie, makra, Synapse 2.0, podświetlane logo i przycisk dpi (RGB), symetryczna obudowa • **Wymiary:** 127 x 66 x 38 mm • **Waga:** 69 g

Dzięki wadze 69 g Viper zalicza się do jednej z najlżejszych myszek na świecie, co sprawia, że docenią go szczególnie ci, którzy grają na niskim DPI. Choć i po prawdzie to powinien trafić w gusta innych zapaleńców: **to gryzoń stworzony do hardkorowego strzelania na poziomie esportowym**. Przemawia za tym świetny sensor, a także przełączniki wykorzystujące technologię optyczną, dzięki czemu ich opóźnienie to ledwie 0,2 ms – gdzie, jeśli nie na turniejach, taka przewaga jest istotna, nie? Myszka jest uniwersalna dla prawo– i leworęcznych za sprawą symetrycznej obudowy i przycisków rozlokowanych po obydwu jej stronach. Brak tu ekstrawagancji w formie, dzięki czemu świetnie siedzi w łapie – jak na model tego rodzaju, rzecz jasna, bo nie każdemu może owa symetryczność do gustu ostatecznie przypaść.

Cieszy fakt, że można się obejść bez softu, zmieniając ustawienia gryzonia. Przycisk zmiany DPI umieszczono na spodzie, co zapobiega przypadkowym zmianom, dioda RGB sygnalizuje zaś, który profil jest aktywny. Jeśli zechcemy zanurkować w oprogramowanie, to Synapse 2.0 pozwoli zmodyfikować działanie wszystkich przycisków, w tym przenieść wspomnianą zmianę czułości w bardziej dostępne miejsce. Wbudowana pamięć pozwala zapisać ustawienia – z gryzonia można więc swobodnie korzystać bez instalowania softu gdzie indziej. Cena? Wciąż stosunkowo wysoka, w okolicy świąt powinny jednak pojawić się znaczące obniżki.

OCENA 8+

Xtrfy M4 RGB

Cena: 250 zł | Dostarczył: Xtrfy | xtrfy.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 5 plus rolka • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** optyczny Pixart 3389, do 16 000 dpi, 400 ips, 50 G • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** kabel w oplocie, przełączniki częstotliwości raportowania i DPI na spodzie • **Wymiary:** 120 x 68 x 39 mm • **Waga:** 71 g

Hardkorowy gryzoń – również z wyglądu. Producent zastosował perforowaną obudowę, dzięki czemu udało się zbić wagę do 71 g (choć Razera bez perforacji tu nie pobił i tak...). Wygląda to osobliwie, tym bardziej że możemy kupić również... różową wersję gryzonia. Myszka pozbawiona jest softu – zmiany w ustawieniach podświetlenia, jasności czy efektów świetlnych lub prędkości wprowadzamy kombinacjami przycisków, co wbrew pozorom jest łatwe. Na spodzie zaś mamy suwak częstotliwości raportowania i przycisk CPI.

OCENA 8+

SteelSeries Rival 310

Cena: 200 zł | Dostarczył: SteelSeries | www.steelseries.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 6 (w tym programowalnych: 6) plus rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 2 m • **Rodzaj sensora:** optyczny TrueMove3, do 12 000 dpi, 350 ips, 50 G • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** przełączniki Omron (50 mln kliknięć), makra, dwustrefowe podświetlenie, kabel w oplocie, SteelSeries Engine 3, wbudowana pamięć • **Wymiary:** 128 x 70 x 42 mm • **Waga:** 88 g

Niezmiennie jedna z najlepszych myszek do strzelania. Lekka, wyjątkowo precyzyjna – a i cenowo wypada bardzo dobrze, bo można już ją kupić za ok. 200 zł. Obsługuje SteelSeries Engine 3, jednak wbudowana pamięć pozwala zapisać ulubione ustawienia – w sam raz na turnieje. Tym, co przyciąga uwagę, jest świetne wyprofilowanie asymetrycznej obudowy. Jak ktoś jednak lubi symetrię, niech popatrzy na model Sensei 310.

OCENA 8+

MYSZKI DO MMO/MOBA

Razer Naga Trinity

Cena: 330 zł | Razer | www.razerzone.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** do 19 (w tym programowalnych: do 19) plus wychylna rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 2 m • **Rodzaj sensora:** optyczny Razer 5G, do 16 000 dpi, 450 ips, 50 G • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** trzy wymienne panele, pamięć na profile, oprogramowanie Synapse 3.0, podświetlenie RGB • **Wymiary:** 119 x 74 x 43 mm • **Waga:** 120 g

Trudno o bardziej uniwersalną myszkę do MMO i MOBA – zależnie od gatunku wymieniamy sobie w niej bowiem panel. Standardowo zamontowany jest tu panel z dwunastoma przyciskami, w pudełku jednak znajdziemy dwa dodatkowe: do MOBA oraz zwykły, ze standardowymi dwoma przyciskami. Po prostu wpinamy taki, który nam najbardziej odpowiada, i gramy. Sprawia to, że mamy w istocie myszkę dobrą do wszystkiego, no, może nie do końca do strzelania, bo gryzoń jest przeciętny pod względem wagi.

OCENA 8+

Corsair Scimitar Pro RGB

Cena: 319 zł | Dostarczył: Corsair | www.corsair.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 17 (w tym programowalnych: 17) plus rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** optyczny PMW 3367, maksymalnie 12 000 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** przełączniki Omron (20 mln kliknięć), zaawansowane oprogramowanie, regulowana pozycja panelu bocznego, makra, pamięć na profile, czterostrefowe podświetlenie RGB • **Wymiary:** 119 x 77 x 42 mm • **Waga:** 147 g

Unikatowa myszka dla maniaków MMO z racji tego, że możemy sobie dostosować położenie bocznego panelu. Wystarczy poluzować śrubkę u dołu i go przesunąć tak, żeby mieć pod kciukiem w optymalnej pozycji wszystkie 12 przycisków. Wrażenie robi bardzo dobre oprogramowanie i wyjątkowo duże możliwości konfiguracyjne – maniacy MMO i MOBA wycisną z niej naprawdę dużo. Jeśli chodzi o kształt, cóż, z racji kształtu, rozmiarów i wagi nie jest to gryzoń uniwersalny.

OCENA 8+

Logitech G604

Cena: 395 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitechg.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 11 (w tym programowalnych: 11) plus rolka (programowalna) • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Rodzaj sensora:** optyczny Hero 16K, do 16 000 dpi, 400 ips, 40 G • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** dwa tryby pracy rolki, zasilanie bateria AA (do 240 h pracy), łączność Bluetooth, dioda sygnalizacyjna, zaawansowany software • **Wymiary:** 130 x 80 x 45 mm • **Waga:** 135 g (z baterią)

Niewiele droższa od ulokowanej obok konkurencji, a już bezprzewodowa. I nie ma się co martwić, że będzie to obciążeniem dla całonocnego rajdowania – na baterii AA trzyma do 240 godzin. Ogółem mamy tu 6 przycisków na bocznym panelu, dwa główne i dwa boczne po lewej stronie urządzenia od góry, a także wychylaną rolkę – wszystko w pełni programowalne. Wspomniana rolka, jak w przypadku G502, działa w dwóch trybach – z terkotem lub luźnym obrotem. Sprzęgło zmieniające tryb działania (i przy okazji – hamujące luźny obrót) znajduje się pod rolką, w prosty sposób możemy więc zmienić tryb pracy. Szkoda, że wspomniana rolka ma luzy na bokach – to jedyna wada konstrukcyjna gryzonia.

Jeśli chodzi o kształt – jest bez zarzutu. **Mimo proweniencji MMO myszka jest w praktyce uniwersalna, choć swoje waży.** Przyciski rozlokowano poprawnie, w ich obłożeniu zaś pomoże świetny software, dzięki któremu mamy np. możliwość czasowej zmiany czułości gry po wciśnięciu przycisku lub zdublowaniu obłożenia poprzez zastosowanie G-Shiftu. Mamy profile i wbudowaną pamięć, a w połączeniu z drugim zestawem komputerowym pomoże Bluetooth. Nie ma tu żadnego podświetlenia – tryb pracy i parowanie z drugim komputerem sygnalizuje jednak niewielka dioda na grzbiecie, tuż obok przycisku odpowiadającego za łączność.

OCENA 8+

Cooler Master Cosmos C700M

Cena: 1850 zł | Dostarczył: Cooler Master | www.coolermaster.com

PARAMETRY **Wielkość: Full Tower** • **Materiał:** stal, hartowane szkło • **Obsługiwane formaty płyt głównych:** Mini ITX, Micro ATX, ATX, E-ATX • **Liczba kart rozszerzeń:** 8 • **Liczba zatok 5,25":** 1 • **Liczba zatok 2,5/3,5":** 5+1 • **Liczba miejsc na napęd SSD:** 4 • **Zamontowane chłodzenie:** 3x 140 mm (przód), 1x 140 mm (tył) • **Slotów na chłodzenie ogółem:** 9 x 120/140 mm • **Montaż chłodnic:** 120-420 mm (góra, przód), 120-240 mm (dół), 120-140 mm (tył) • **Złącza:** 4x USB 3.0 typu A, 1x USB 3.1. typu C, słuchawki/mikrofon, mikrofon • **Przyciski:** zasilanie, regulacja obrotów chłodzenia, regulacja podświetlenia • **Maks. wysokość chłodzenia CPU:** 198 mm • **Maks. długość karty graficznej:** 320 mm, po demontażu kieszeni HDD 490 mm • **Wymiary:** 65,1 x 65 x 30,6 cm • **Waga:** 23,8 kg

Niesamowity wygląd i bardzo duże możliwości konfiguracji.

W końcu trafiła do nas na testy – trudno nie czuć w tym wypadku ekscytacji, bo Cosmos 700M jest w przypadku obudów mniej więcej tym, czym Lamborghini w świecie samochodów. Innymi słowy: najwyższa półka. I jak na takową przystało – ceni się. Oj, jak bardzo się ceni. No dobra, ale czy warto?

To kawał potężnej obudowy Full Tower – ale, co ciekawe, po wyjęciu z pudła w ogóle tego nie widać i gdyby nie przepuklina, której dostaniemy przy rozpakowywaniu sprzętu, nikt nie powiedziałby, że Cosmos 700M waży prawie 24 kg. Wizualnie to jest po prostu bajka. Obydwie ściany – mocowane z jednej strony na zawiasach, a z drugiej magnetycznie – otwierają się jak wrota. Lewa jest z hartowanego szkła (tak, z zakrzywieniem materiału na brzegu!), prawa zaś z metalu. Mamy więc bezśrubowy dostęp do wnętrza, co samo w sobie jest zaletą – ale i tak naprawdę największym mankamentem sprzętu. Przekonałem się o tym, próbując przewrócić obudowę na bok, by ją, kolokwialnie mówiąc, rozbebeszyć. Okazało się, że przy gwałtowniejszych ruchach magnesy są zbyt słabe, by utrzymać ciężkie klapy w pozycji zamkniętej – bez przytrzymania mogą się zatem w łatwy sposób uszkodzić, szczególnie już ta szklana.

Cosmos 700M daje nam możliwości, których próżno szukać w przypadku olbrzymiej większości konkurencji. Płytę główną można zamontować w trzech pozycjach – co wiąże się przy okazji ze zmianą miejsca umocowania zasilacza. Karta graficzna? Można tradycyjnie, ale specjalny stojak pozwala ją zamontować obok płyty w pozycji leżącej – z mobo łączy się ona w tym przypadku za pomocą risera – czyli dołączonej do obudowy specjalnej taśmy. Ba! GPU można umieścić nawet pionowo, wzdłuż chłodzenia na przedniej ścianie. Bardziej z ciekawości niż z konieczności spróbowałem zmienić konfigurację – okazało się, że wiąże się to z koniecznością dość żmudnego kręcenia śrubokrętem i składania blaszanych klocków Lego. W praktyce to dość trudna, ale, jak ktoś lubi, mimo wszystko przyjemna dłubanina – szkoda jednak, że nie pomyślano (lub nie było to możliwe) o montażu bezśrubowym.

Po złożeniu obudowa wygląda obłędnie. Szczotkowane aluminium z biegnącymi wzdłuż krawędzi pasami LED, estetycznymi uchwytami i gustownymi wykończeniami sprawiają, że człowiek zaczyna się instynktownie zastanawiać nad wymianą biurka. Na takie, które lepiej by ją eksponowało. Wrażenie robią także możliwości związane z chłodzeniem. Przewidziano miejsce na maksymalnie 9 wentylatorów o średnicy 120 lub 140 mm wymiennie z możliwością zamontowania chłodnic przy zastosowaniu systemów z cieczą. Z góry i z przodu wciśniemy takie o długości aż 420 mm! Dwa razy krótsza może trafić na dół, „sto dwudziestka" zaś na tył. Fabrycznie zamontowano tu cztery wiatraki 140 mm – co w połączeniu z dużą kubaturą i przewiewną konstrukcją skutkuje wysoką kulturą pracy. Temperatury są niższe o 3 i 5 stopni odpowiednio dla GPU i CPU względem obudowy z platformy testowej. Oczywiście sam ten fakt nie uzasadnia wyrzucenia fury siana na ten sprzęt – ale w zestawieniu z całą resztą nie wydaje się to już tak pozbawione sensu.

Oczywiście nikogo nie namawiamy, by biec do sklepu i wydać na blachy równowartość karty graficznej ze średniej półki. Biorąc jednak pod uwagę nomen omen kosmiczny wygląd, przyjemność z użytkowania i mnóstwo bajerów i możliwości zagospodarowania wnętrza – nie będzie to kasa wyrzucona w błoto. To po prostu sprzęt premium. Nie każdego, w tym niżej podpisanego, na niego stać – ale jak ktoś kupi, będzie zadowolony, to pewne. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ niesamowity wygląd! • ogólna bardzo wysoka jakość • po skręceniu całości – wygoda użytkowania • bardzo dużo miejsca w środku • duże, zaawansowane możliwości konfiguracji wnętrza • możliwość zamontowania do 9 wentylatorów 140 mm... •...lub chłodnic o długości do 420 mm • komplet portów, sterowanie chłodzeniem i podświetleniem • cicha i chłodna

– przy pochylaniu obudowy puszczają magnesy zamykające klapy • zmiana konfiguracji wnętrza wymaga sporo wysiłku, kręcenia śrubkami i kombinowania • cena, cena, cena!

OCENA 7

Nowe na rynku

Corsair Commander Pro
Moduł sprawiający, że każda obudowa, w której zostanie zamontowany (i uzupełniony chłodzeniem RGB oraz listwami oświetleniowymi Corsaira, rzecz jasna), zyska funkcje smart. W takim wypadku iluminacja – po wcześniejszym skonfigurowaniu w programie iCUE – może np. działać zgodnie z wybranymi profilami oświetleniowymi lub przykładowo zmieniać barwę w zależności od temperatury podzespołów. Bajer, ale bardzo przyjemny i o dużych możliwościach.

Cena: 300 zł
www.corsair.com

Hololens 2
Microsoft wprowadził do sprzedaży zapowiedziane w lutym tego roku okulary rzeczywistości mieszanej. Urządzenie to pozwala tworzyć precyzyjnie zakotwiczone w naszym świecie wirtualne „nakładki" wzbogacające obraz. Sprzęt póki co skierowany jest raczej do klienta biznesowego – ale kto wie. Zresztą, tuż za rogiem jest również gamingowy Magic Leap, o którym niedawno pisaliśmy.

Cena: 3500 USD
www.hololens.com

Olympus OM-D E-M5 Mark III
To nowa wersja popularnego średniaka E-M5 Mark II. Aparat wyposażono w kilka ciekawych funkcji, m.in. tryby fotografii, dzięki którym uchwycimy smugi światła czy – dzięki buforowaniu klatek jeszcze przed pełnym wciśnięciem spustu migawki – momenty trudne do uchwycenia. Matryca została wzbogacona o pięcioosiową stabilizację obrazu, korpus zaś ma być odporny na pył, zachlapania i mróz.

Cena: 5400 zł
www.olympus.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Sega Mega Drive Mini

Cena: ok. 320 zł | Dostarczyła: Cenega | www.sega.com

PARAMETRY • **Komunikacja:** 2 x USB (kontrolery), HDMI • **Inne:** gniazdo zasilania (micro-USB), w zestawie 2 pady (wersja z 3 przyciskami) • **Wymiary:** 154 mm × 39 mm × 116 mm • **Waga:** 998 g

CD-ACTION POLECA

Miniaturka dużej, klasycznej konsoli, która zaskakuje świetną listą gier.

Na kaca po nędznawym miniaturowym PlayStation amatorom retro sugeruję sięgnąć po malutkiego, ale pełnego wspaniałości Mega Drive'a.

W zestawie: 42 emulowane gry z szesnastobitowej konsoli Segi. Zajęło się nimi studio M2, co już powinno nastrajać pozytywnie. Trudno w końcu o właściwszych ludzi do tego zadania niż ci, którzy portowali stare gry Segi na konsole Nintendo, no i przygotowali masę innych emukompilacji – dla Capcomu (np. Mega Man), Konami (Castlevania, Contra) czy Square Enix (Collection of Mana). W teorii powinno więc być świetnie – a i w praktyce do poziomu emulacji rzeczywiście nie bardzo jest się jak przyczepić. Do interfejsu zresztą też. Jakość wykonania sprzętu jest na poziomie, którego przy projektowaniu swoich miniaturek nie powstydziłoby się Nintendo – ba, jest lepiej. Nie tylko zastosowano takie materiały, żeby Mini do złudzenia wręcz przypomina pierwowzór, ale dorzucono też miłe akcenty w postaci przytyczków i pstryczków, które lata temu znalazły się w obudowie Mega Drive'a. Suwak głośności (podobnie jak ruszające się klapki od slotu na kartridże!) zupełnie do niczego nie służy, ale bardzo cieszy. Gorzej, że kontrolery (w zestawie dwa – z odpowiednio długimi kablami) też doskonale udają trzydziestoletnie pady od Mega Drive'a. A o ile ich duże przyciski A/B/C klikało się przyjemnie, o tyle miękki D-pad do niektórych gier się po prostu nie nadaje. Spróbujcie na przykład na wyższym poziomie pograć nim w zawartego w zestawie Tetrisa. (Inna sprawa, że wersji tej daleko nie tylko do współczesnych, ale i klasycznych, wydanych na starszym sprzęcie Nintendo). Miłośnicy Street Fightera za to powinni pamiętać, że do zabawy w Street Fighter II: Special Champion Edition będą mieli do dyspozycji tylko trzy przyciski – a nie sześć, jak w Mega Drive'ach z 1993 i nowszych.

Najważniejsze w tym wszystkim pozostaną oczywiście gry. W niektóre grać nie ma sensu, ale jest tu kilka perełek, które uzasadniają wydatek ok. 320 złotych. Jest Castle of Illusion oraz World of Illusion – to ostatnie, choć dziś bywa frustrujące, jest prawdziwym pokazem technologicznych możliwości szesnastobitowych konsol. Są dwa Soniki (plus Spinball), Shining Force (stary jak świat, ale wciąż dobry taktyczny erpeg), Wonder Boy in Monster World, Gunstar Heroes, Landstalker... Trochę płaczę, bo w japońskiej wersji dorzucili jeszcze Langrissera II. Ech! Przyjąłbym z pocałowaniem dłoni, już mniejsza, że po japońsku. Ogółem jednak trzeba przyznać, że **zestaw jest naprawdę solidny – i to nie tylko dla tych, którzy darzą Mega Drive'a jakimś sentymentem**. Tak jak w przypadku SNES-a Mini – to biblioteka, którą warto nadrobić choćby dla poszerzenia kompetencji. Albo żeby, nie wiem, dobrze się bawić. ■ **spikain**

PODSUMOWANIE

+ bardzo wierna miniatura • z wieloma bardzo dobrymi grami • wystarczająco długie kable • i w ogóle jakoś tak nie dali ciała z tą konsolką

– 30 lat temu to nie były dobre pady i dzisiaj nie są tym bardziej

OCENA 9

LISTA GIER

- Alex Kidd in the Enchanted Castle
- Alisia Dragoon
- Altered Beast
- Beyond Oasis
- Castle of Illusion Starring Mickey Mouse
- Castlevania: Bloodlines
- Columns
- Comix Zone
- Probotector (Contra: Hard Corps)
- Darius
- Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
- Dynamite Headdy
- Earthworm Jim
- Ecco the Dolphin
- Eternal Champions
- Ghouls 'n Ghosts
- Golden Axe
- Gunstar Heroes
- Kid Chameleon
- Landstalker
- Light Crusader
- Mega Man: The Wily Wars
- Monster World IV
- Phantasy Star IV: The End of the Millennium
- Road Rash II
- Shining Force
- Shinobi III: Return of the Ninja Master
- Sonic Spinball
- Sonic the Hedgehog
- Sonic the Hedgehog
- Space Harrier II
- Street Fighter II: SpecialChampion Edition
- Streets of Rage 2
- Strider
- Super Fantasy Zone
- Tetris
- Thunder Force III
- ToeJam & Earl
- Vectorman
- Virtua Fighter 2
- Wonder Boy in Monster World
- World of Illusion

Ciekawe aplikacje

Vivaldi

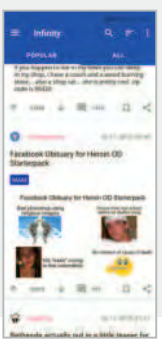
Interesująca przeglądarka mobilna, której twórcy wprowadzili kilka ciekawych funkcji. Możemy m.in. grupować zakładki tematycznie, a także w całkiem wygodny sposób dodawać notatki do odwiedzanych stron. Korzystając z szyfrowania end-to-end, możemy synchronizować dane między urządzeniami. Da się robić nawet zrzuty ekranu pełnych witryn. Póki co w wersji beta.

Cena: darmowe
Platformy: Android, iOS

Cut Paste Photo Editor

Prosty program, który pozwala w szybki i wygodny sposób wyciąć interesujący nas obiekt z fotki, a następnie dodać do niego tło, dostosować parametry kontrastu, jasności czy przezroczystość, a także ozdobić całość naklejkami lub tekstem o wybranych przez nas parametrach. Gotową nową grafikę zapisujemy i... możemy dzielić się nią ze światem. Darmowe, ale jest trochę reklam.

Cena: darmowe
Platformy: Android



Infinity for Reddit

Interesujący klient dla Reddita. Lekki i przyjemny w codziennym użytkowaniu. Cieszy obecność wielu użytkowników, co przydaje się, gdy mamy konta spersonalizowane pod obserwowanie określonych grup. Program stworzony przez studenta na licencji open source – nie ma tu więc żadnych reklam ani innych przeszkadzajek. Jedna z najlepszych aplikacji tego typu w Google Play.

Cena: darmowe
Platformy: Android

Palit GeForce GTX 1660 SUPER GamingPRO OC

GeForce GTX 1660 Super to w tej chwili najlepsza propozycja Nvidii do grania w Full HD.

Cena: 1129 zł | Dostarczył: Palit | www.palit.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU Boost:** 1830 MHz • **Pamięć:** 6 GB DDR6 • **Przepustowość pamięci:** 336 GB/s • **Pobór mocy (maks.):** 125 W • **Dodatkowe zasilanie:** 1 x 8 pin • **Chłodzenie:** powietrzne, 2 x wentylator, dwuslotowe • **Złącza:** 1 x DP 1.4a, 1 x HDMI 2.0b, 1 x DVI-D • **Wymiary:** 235 x 115 x 40 mm • **Waga:** 590 g

GeForce GTX 1660 zaatakował po raz trzeci, bo na rynek trafiły karty graficzne z dopiskiem Super, których wydajność plasuje się między modelami zbudowanymi na bazie 1660 i 1660 Ti. Nvidia twierdzi, że w ofercie będą wszystkie trzy, ale bardziej prawdopodobne jest to, że testowane GPU zmarginalizuje swoich braci. Patrząc bowiem od strony technicznej, zobaczymy, że GeForce'a GTX 1660 Super napędza ten sam układ w architekturze Turing (pozbawiony rdzeni RT i Tensor, czyli obsługi ray tracingu i DLSS), który znajduje się w wersji podstawowej, ale z tą różnicą, że tu **został połączony z pamięcią GDDR6** (oczywiście nadal jest to 6 GB), która jest montowana w Ti. To jednak nie wszystko, bo przepustowość tego RAM-u to 14 Gbit/s, czyli więcej niż w Ti (12 Gbit/s), co przy 192-bitowej magistrali przekłada się na 336 GB/s, czyli jest wyższa nie tylko od 1660 (192 GB/s), ale też od Ti (288 GB/s)! Poza tym minimalnie wyższe są też taktowania GPU, w Super wbudowano enkoder NVENC wzięty z serii RTX (zaleta dla streamerów), a wraz ze sterownikami w wersji 441.08 umożliwiono korzystanie z trybu Nvidia Ultra Low Latency (NULL) z obsługą G-Sync oraz stosowanie wyostrzających obraz filtrów Image Sharpening i ReShade.

Zebrane w tabeli liczby fps-ów pokazują, że jeśli pominiemy Metro z jego specyficznością oraz przymkniemy oko na leciwego już Wiedźmina, to **GTX 1660 Super przy maksymalnych ustawieniach daje kilka, czasem kilkanaście klatek na sekundę więcej od wersji podstawowej** (różnica na poziomie przeważnie parunastu procent). Z drugiej strony karta odstaje od modelu bazującego na Ti – ale po pierwsze niewiele, po drugie nie zawsze, bo czasem ma praktycznie takie same osiągi.

Do pochwał ogólnych GTX 1660 Super trzeba też dołączyć dobre słowo o testowanej karcie Palita. Dobra jakość wykonania, zainstalowany backplate (co prawda wykonany z tworzywa, ale usztywnia konstrukcję), ciche dwuwentylatorowe chłodzenie, niska temperatura maksymalna pod obciążeniem (66°C) – brzmi nieźle, prawda? Model wyceniono na 1129 zł i jest to kwota w przybliżeniu równa tej, którą trzeba było wydać na karty ze „zwykłym" 1660 na początku sprzedaży. I właściwie w tej cenie jest jedyny problem, bo za 80 zł więcej można kupić wersję Ti – może warto wydać tyle za kilka klatek na sekundę więcej?

Z drugiej strony karty z Radeonem RX 590 są oferowane za ponad 200 zł mniej, mają 8 GB RAM-u i w najgorszym przypadku w rozdzielczości Full HD zapewniają co najwyżej kilkanaście fps-ów mniej (choć pobierają przy tym więcej mocy i bardziej się nagrzeją). Jeśli jednak ktoś szuka **karty graficznej do grania w Full HD lub ewentualnie w QHD z detalami niższymi niż maksymalne** (ale nie korzysta z monitora z częstotliwością odświeżania 120 Hz lub więcej) i **chce stanąć po zielonej stronie, to na pewno nie będzie żałował zakupu testowanego Palita.** ■Tokamakk

PODSUMOWANIE

+ zauważalnie szybsza od GeForce'a GTX 1660 i niewiele wolniejsza od GeForce'a GTX 1660 Ti • cicha praca • niska maksymalna temperatura • backplate (choć wykonany z tworzywa)

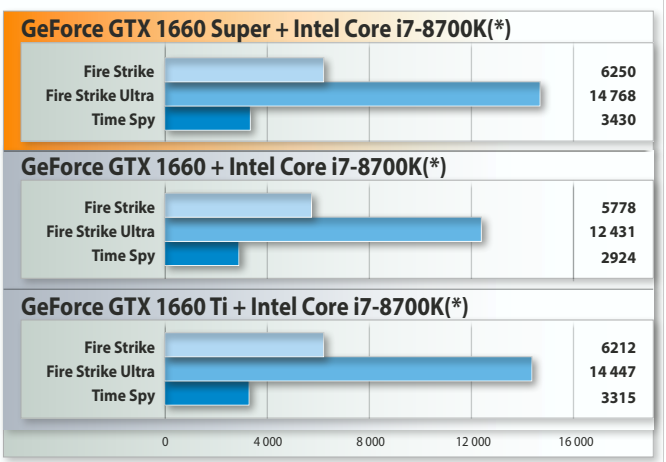
− brak trybu pasywnego • cena mogłaby być nieco niższa

OCENA **9**

PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model / Rozdzielczość	GeForce GTX 1660 Super (*)	GeForce GTX 1660 (*)	GeForce GTX 1660 Ti (*)
Far Cry 5 (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale ultra			
1920 x 1080	91	83	95
2560 x 1440	66	57	67
3840 x 2160	34	29	34
Wiedźmin 3: Krew i wino (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	59	63	73
2560 x 1440	45	46	53
3840 x 2160	28	25	30
Shadow of the Tomb Raider (liczba klatek animacji na sekundę)			
Detale uber			
1920 x 1080	77	69	78
2560 x 1440	51	45	51
3840 x 2160	27	22	26
World of Tanks reCore (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	133	117	137
2560 x 1440	83	74	87
3840 x 2160	43	37	43
Counter-Strike: GO (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	296	285	300
2560 x 1440	241	220	243
3840 x 2160	137	112	150
Assassin's Creed Odyssey (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	50	50	50
2560 x 1440	43	37	42
3840 x 2160	24	22	23
Metro Exodus (liczba klatek animacji na sekundę)			
Maksymalne detale			
1920 x 1080	24	22	25
2560 x 1440	18	16	18
3840 x 2160	9	9	10

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



(*) Platforma testowa
Procesor: Intel Core i7-8700K **karta graficzna:** Gigabyte GeForce RTX 2080 Ti Aours Xtreme (poza tym testem) **płyta główna:** Asus ROG Maximus XI Formula **chłodzenie:** SilentiumPC Navis Pro 240 **pamięci:** Goodram IRDM X DDR4 3000 MHz 2x 8 GB **dyski:** Samsung 960 Evo 500 GB NVMe, Adata SU650 480 GB Ultimate **obudowa:** SilentiumPC Armis AR7 RGB **zasilacz:** SilentiumPC Supremo FM2 Gold 750 W

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Audeze Mobius

Cena: 1700 zł | Dostarczył: Audioklan | www.audioklan.com.pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 10 Hz – 50 kHz • **Przetworniki:** neodymowe, planarne 100 mm • **Długość kabla:** 1,7 m • **Sposób podłączenia:** USB typu A, USB typu C, Bluetooth, mini-jack • **Wbudowany mikrofon:** tak, odpinany, na elastycznym wysięgniku • **Inne:** na muszli przycisk power, regulacja głośności słuchawek i mikrofonu (zintegrowana obsługa w trybie Bluetooth), wyłącznik mikrofonu, przycisk dźwięku 3D, mini-jack, port USB/ładowanie, wbudowane żyroskopy, łączność Bluetooth, emulacja dźwięku przestrzennego, torba, okablowanie • **Waga:** 350 g

Świetne brzmienie i unikatowe możliwości związane z odczytywaniem pozycji głowy.

Od lat nie miałem na uszach słuchawek, które wywołałyby taki efekt wow. Po podłączeniu i skonfigurowaniu za sprawą wbudowanej technologii rozpoznawania pozycji słuchawki te po włączeniu dźwięku 3D... utrzymują kierunek, z którego dochodzi dźwięk, niezależnie od ruchów głowy. Innymi słowy niezależnie od tego, jak się kręcisz na krześle, dźwięk zawsze będzie do ciebie docierał z wybranego kierunku, to jest najczęściej – z monitora. Szczęka opada, serio. Złudzenie to jest tak mocne i rzeczywiste, że parę razy sprawdzałem, czy nie mam np. włączonych zewnętrznych głośników, a po pewnym czasie użytkowania zapomina się, że człowiek ma słuchawki. Sama jakość muzyki jest wyśmienita – zachwyca wyrazistością, choć premiowane są niższe tony i basy, co w sumie jest normalne dla gamingowych słuchawek. Użytkowo jest trochę gorzej. Słuchawki co prawda są bardzo wygodne i możemy używać je przez USB, Bluetooth i mini-jacka, ale każdorazowo, nawet w tym ostatnim przypadku i niezależnie od trybu, zużywają zgromadzoną w akumulatorze baterię. Przycisk power jest nieresponsywny – trzeba go przytrzymywać ładnych kilka sekund, by słuchawki się włączyły lub wyłączyły, co trochę irytuje. Sprzęt nie zapamiętuje też głośności i standardowo uruchamia się w trybie 3D. Ogólnie jednak funkcje związane z dźwiękiem przestrzennym działają tu bez zarzutu, co jest wielką zaletą Mobiusa.

Kolejną sprawą jest rozbudowany software. Możemy tu nie tylko skonfigurować dźwięk 3D, profile i pozycjonowanie słuchawek w przestrzeni, ale i wykorzystać słuchawki do... sterowania w grach. Przypisujemy np. wciśnięcie R do kiwnięcia głową o określony kąt, a potem, gdy to zrobimy w grze, broń się sama przeładuje. Świetnie to działa też np. z wychylaniem się zza rogu. Pomysł w dechę!

Problemem jest cena. Gracze są przyzwyczajeni, że najlepsze słuchawki to kwestia kilkuset, w porywach do około 1000 zł za najbardziej wybajerzone modele. Tutaj trzeba wyłożyć niemal dwa razy tyle, co siłą rzeczy znacznie odbija się na ostatecznej ocenie. Z drugiej strony – to pierwsza liga i unikatowe na tle konkurencji funkcje. W żadnym razie nie jest to obowiązkowy dla gracza zakup – ale wzbogaci wrażenia płynące z elektronicznej rozgrywki i z całą pewnością zasługuje na rekomendację techniczną.

Krigore

PODSUMOWANIE

+ niesamowite złudzenie przestrzeni dźwięku • świetne brzmienie • całkiem wygodne • bogate w opcje oprogramowanie • przez kabel lub Bluetooth • ładne

– problem z zapamiętywaniem ustawień • trochę toporna obsługa • nawet przez kabel wymagają naładowanej baterii • cena

OCENA 7+

MSI Immerse GH50

Cena: 390 zł | Dostarczył: MSI | pl.msi.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 40 mm • **Długość kabla:** 2,2 m • **Sposób podłączenia:** kabel USB • **Wbudowany mikrofon:** tak, odpinany • **Inne:** składana konstrukcja pałąka, na kablu regulacja głośności, wyłączniki mikrofonu, podświetlenia RGB i wibracji, torba podróżna • **Waga:** 300 g

Wizualnie bez zarzutu – jednak jak się wgryziemy w szczegóły, nie wszystko do końca nomen omen gra.

Nierówny sprzęt. Pierwszy kontakt jest jak najbardziej pozytywny. Forma nie budzi zastrzeżeń. Matowe tworzywo okalające pałąk kryje metalowe prowadnice, dzięki którym z łatwością dobierzemy prawidłowy rozstaw muszli. Wygody dopełnia miękka poduszka u góry oraz średniej wielkości muszle. Wszystko to sprawia, że słuchawki świetnie leżą na głowie i nie cisną nawet po kilku godzinach użytkowania. Pochwały należą się także za składaną konstrukcję: słuchawki można z łatwością złożyć i zapakować w materiałową torbę, którą dostajemy w zestawie.

Pilot z jednej strony razi dość tandetnym wykończeniem, z drugiej zaś – pozwala dostosować głośność zestawu niezależnie od głośności komputera, co jest zaletą.

Na osobny akapit zasługują muszle. Ich obejmy prezentują się świetnie, nawet podświetlane boki z emblematami producenta dobrze wyglądają. Także pianka okalająca uszy jest bardzo miękka i wygodna – słuchawek nie byłoby czuć na głowie, gdyby nie fakt, że wewnątrz muszli szybko i zauważalnie rośnie temperatura. No, grzeją się, smoki jedne. Mieszane uczucia mam również względem pilota: umiejscowiony jest nieco za nisko i nie budzi zaufania klasą użytych materiałów. Dobrą rzeczą jest z kolei fakt, że regulacja głośności odbywa się tu niezależnie od ogólnej głośności komputera.

Słuchawki wyposażono w mechaniczne wsparcie basów i wirtualizację dźwięku. Ta pierwsza wypada dobrze, dodatkowo pogłębiając i tak już premiujące doły brzmienie, co przydaje się szczególnie w grach. Zresztą, w tych ostatnich od biedy sprawdza się także wirtualne 7.1 – bo wszędzie indziej efekt jest wprost niszczycielski dla wokalu i dyskwalifikuje GH50 w kwestii słuchania muzyki w ten sposób. Nagana należy się także za problematyczne oprogramowanie. Pobieramy najpierw Dragon Center, potem ten pobiera konieczny do działania całości pakiet SDK i... najczęściej się na nim wiesza. Na trzech komputerach udało mi się uruchomić program tylko na jednym – i to zupełnie niegamingowym. Szkoda. Gdyby nie to, ocena byłaby wyższa.

Krigore

PODSUMOWANIE

+ bardzo wygodne • niezłej jakości dźwięk stereo • dobra jakość wykonania • składana konstrukcja • podbicie basów wibracją

– wirtualizacja niszczy wokal i nie nadaje się do muzyki • odczuwalnie grzeją w uszy • umiarkowanej jakości pilot jest trochę za nisko • trochę drogie • problematyczny software

OCENA 6+

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

Hej! Dzisiaj będzie nietypowo, bo podsumowujemy nr 300 – i nie dość, że całe AR będzie o tym, to jeszcze nasze komentarze ograniczamy do minimum, bo raz, że to wy macie głos, a dwa, że zasadniczo możemy się tylko rumienić, czytając rozmaite pochwały. To tyle, zapraszam do lektury!

LISTY „JUBILEUSZOWE"

Nie przejmujcie się że macie tylu antyfanów. Ja wyłącznie czytając CD-Action również mam jednego, przynajmniej jednego. Mając 34 lata moim hejterem jest mój starszy brat, o dziwo. Twierdzi że trzeba być dzieciuchem aby czytać CD-Action w moim wieku. Ale to fajne uczucie, nadal czuję się młody duchem a do tego dostaje porcję hejtu od niego od blisko piętnastu lat. Nieprzerwanie. Gdy tylko widzi CD-Action w moich rękach , od razu leci ten sam, niezmienny tekst – ‚dzieciuch'! Znaczy to, że dzieciuchem byłem, jestem i chyba już zawsze będę. Z czego jestem dumny.

I bardzo słusznie. Bardzo współczujemy ludziom, którzy zabili to dziecko, które w każdym z nas żyje. Mają niewątpliwie bardzo smutne życie.

MrJedi: *Młodość to stan umysłu: dopóki cieszysz się z odkrywania świata, jesteś młody. ;)*

Oraz z tego, że współtworzę gatunek oldbojów wśród społeczności CD-Action – jestem z Wami od roku 1999 i pamiętnego numeru z grą SpecOps, która swoimi bugami tyle krwi mi napsuła... ale nadal pozostaje dla mnie niepisanym symbolem CD-Action. To było tak dawno temu, że już nawet gameplayu nie można nigdzie znaleźć w Internetach:) Serio... sami spróbujcie poszukać! Trzymam kciuki za Wasze dalsze sukcesy!

Koń Rat

Spec Ops: Rangers lead the way. Jak dobrze poszukać w necie: https://tiny.pl/t4tg8. Swoją drogą, pamiętałem ją dużo ładniejszą...

9kier: *Ale się dałeś wrobić, Smuggler, jak dziecko! Widać, że nie jesteś gołosłowny i nadal je pielęgnujesz.*

To chyba dobrze? Bo, jak mawiał B. Franklin, „niektórzy umierają w wieku 25 lat, ale z pogrzebem czekają do siedemdziesiątki".

Jestem młodym czytelnikiem, czyli 16 wiosen i tylko 4 lata (i to z przerwami) z CD-Action. Kiedyś nawet chciałem pracować w waszej redakcji, jednak moje umiejętności i znajomość języka to chyba przeszkody na razie nie do przeskoczenia (change my mind).

Nie no, masz rację.

P.S Nie bijcie za ortografie i interpunkcje, bo pisane w pociągu.

Słowik

Tak to jest, jak ci lokomotywa wcina się w mail i robi błędy...

9kier: *To za inne rzeczy można bić?*

Nawet nie wiem od czego zacząć... Chyba najlepiej będzie zacząć od prostego dziękuję. Dziękuję za całą waszą pracę. Za inspiracje jakimi darzycie nas, czytelników. Za zapowiedzi, za recenzje, za felietony, za testy i gry. To dzięki Wam od tylu lat, możemy cieszyć się wspaniałym czasopismem, które łączy nas graczy w ten przedziwny sposób.

Kupując swój pierwszy numer CDA nie przypuszczałem, z czym się tak naprawdę zetknę. Pamiętam Obcego szczerzącego się na niemal zielonej okładce. Jak chyba każdy nowy czytelnik, przeczytałem pismo od dechy do dechy. I od razu się wciągnąłem. W ciągu kilku kolejnych lat właśnie dzięki wam poznałem utwory mistrza Terry'ego Pratchetta, świat Jakuba Wędrowycza, życiowe problemy Sheldona Coopera czy nawet "Sztukę Wojny" Sun Tzu. Popchnęliście mnie do ich odkrywania. W oczy rzuca się, że tak naprawdę nie piszę teraz o grach. To pokazuje jak wielki wpływ macie na czytelnika i jak ważną pełnicie rolę w życiu. Mogę z dumą napisać: Wychowaliście mnie!

[bezradne rozłożenie ramion] Nie pokazuj tego rodzicom. Mogą się głupio poczuć.

MrJedi: *Rolę się odgrywa. Przepraszam, skrzywienie zawodowe. To też tak à propos wychowywania. ;P*

11 lat temu, gdy kupiłem kwietniowe wydanie, zobaczyłem jeszcze jedną rzecz: liczbę 150 na brzegu okładki. Przez myśl mi wówczas przeszło, czy kiedyś dojdę, czy raczej dojdziemy, do takiego momentu, że zbiorę więcej niż połowę wszystkich wydanych numerów. Dziś trzymam w ręku 300 wydanie. Udało się, Udało się nam wszystkim! Gratuluję! Jestem dumny, że w dalszym ciągu istnieje CDA i mogę nazywać się czytelnikiem. Róbcie swoje. Jesteście wyjątkowi i niepowtarzalni. Za tydzień na świat ma przyjść moja córeczka. Mam ogromną nadzieję, że będę mógł pokazać jej, z waszą pomocą, jak wiele jest w życiu do odkrycia i zafascynować ją też grami – bo przecież od tego się wszystko zaczęło...

DanteG17

9kier: *Jak już posmakuje grania, to pozamiatane!*

Od lat chciałam napisać do Was hejterskiego (chociaż lata temu słowo "hejt" jeszcze nie istniało) maila, tylko nie bardzo było za co hejcić. (...)Jesteście świetni. Piszecie w sposób porywający i niemożliwie wciągający. Nie było numeru, którego nie przeczytałam od deski do deski – nawet informacji sprzętowych, mimo że w 80% mnie nie dotyczyły. Dodawane przez Was gry, wielo-wielo-wielokrotnie były rozczarowujące. Trochę

rzadziej (ale niepomijalną ilość razy!) były zaskakująco świetne. Ale poziom pisarski był *zawsze* przynajmniej mocno satysfakcjonujący.

Dzięki Wam pochłonęła mnie do reszty pasja do gier. Dzięki Wam, nawet w czasach kiedy nie było mnie stać na jakikolwiek upgrade sprzętu i tak byłam na bieżąco z tytułami. Dzięki Wam zdobyłam w ostatnich latach multum ŚWIETNYCH tytułów (...) Dziękuję również za podejście do ludzi. Za komentarze na portalu, za szerzenie akceptacji i ludzkich odruchów. Za człowieczeństwo, empatię, wyrozumiałość, poczucie humoru, sarkazm, ciężką pracę, dbałość o szczegóły...

Sami widzicie, zero konstruktywnej krytyki, bezsensowne i nudne wynoszenie na piedestały. Aż żal wysyłać tę wiadomość, ale najwyższy chyba już czas się do Was odezwać. Tak że ten... nienawidzę Was śmierdziele. Zajęlibyście się prawdziwą robotą. Odsubskrybowuję. Niepozdrawiam!

Alice, the Mad Hat[t]er

9kier: *<3*

MrJedi: *Jaki grzeczny hejter, aż miło poczytać.*

9kier: *Hejterka*. Przepraszam, skrzywienie zawodowe. To też tak à propos wychowywania. ;)*

Skoro on „hejter", to ona „hejta". 😊

Może się wydawać, że się nie znamy – w końcu od kilku dobrych lat kupuję CDA od święta. Ale kto powiedział, że nie można odzywać się do starych znajomych? Jasne, z jakiegoś powodu nasze drogi się rozeszły, ale takie jest życie. Nic nieodwracalnego, trzeba tylko wyciągnąć rękę. Piszę, bo jubileusz jest wspólny. Mam od dzisiaj trójkę z przodu. (...) Towarzyszyliście mi regularnie przez mniej więcej jedną trzecią tej trzydziestki i – wierzcie lub nie – komunikacja była do tej pory uniwersalnie jednostronna. Żadnego listu, maila, posta na forum, pocztówki z wakacji czy wycieczki do redakcji. Nic. Po prostu biorę do ręki pismo i czytam. Z ciekawością, uśmiechem na twarzy, zawsze od tyłu. Jak dobrą mangę.

Dlatego teraz chcę podziękować Wam za wszystko. Nie da się ukryć, że bez Was byłbym kimś innym. Kimś, kto nie spędziłby setek godzin przy trzecich Herosach, ucząc się wcześniej na pamięć "dyszkowej" recenzji z CDA i oszczędzając cenne złotówki na piękne kartonowe pudełko. Kimś, kogo przez Wasze reklamy Kawaii nie zaintrygowałaby Japonia, i kto nie poznałby dzięki temu na konwentach kilku rewelacyjnych ludzi.

Kimś, komu pewnie nie zależałoby aż tak bardzo na poprawnej polszczyźnie, co z kolei zauroczyło moją wspaniałą dziewczynę :-) No, czyli ten, tego i takie tam. Dziękuję. Za wszystko, co powyżej i wiele, wiele innych rzeczy. I wcale się nie wzruszyłem, to przez ten paskudny tablet oczy mi łzawią.

Trzydziestka, ech. Musisz teraz dorosnąć, mówi mi druga połówka. Czas zacząć być dużym chłopcem. I chociaż wiem, że żartuje i że akceptuje mnie z całym dobrodziejstwem inwentarza, to takie prztyczki w nos jednak uruchamiają pewne wewnętrzne obawy, że może jednak zmarnowałem młodość na graniu, zamiast myśleć o przyszłości.

9kier: *Czekaj, czyli my też marnujemy?! :o*

Lubię swoje życie i staram się codziennie doceniać to, co mam, ale wiecie, czego najbardziej Wam zazdroszczę? Pracy, która jest też pasją.

9kier: *Nigdy nie jest za późno, żeby się przebranżowić.*

PS: Dlaczego nie mieliście jakiejś większej "rólki" w dokumencie Thank you for playing? Ja rozumiem, że to niby o ojcach założycielach, ale jednak kupiłem z myślą, że dowiem się czegoś ciekawego również o historii CDA. Ale cóż, może jednak nie jestem wcale taki stary, skoro to Was pamiętam najlepiej?

Renor Mirshann

To już pytanie do autorów dokumentu. Albo nas nie lubią, albo za „kultowe" uznają tylko te pisma, które już nie wychodzą. To pierwsze nam nie przeszkadza, a jeśli druga opcja to prawidłowa odpowiedź, to liczymy na to, że jeszcze długo nie będzie żadnego dokumentu o nas.

Piszę do AR pierwszy raz, choć czytam Was od czasów podstawówki. Nigdy nie sądziłem, że się na to zdecyduję. Ale chyba w końcu mam coś sensownego, o czym mogę napisać. Przede wszystkim serdeczne gratulacje z okazji 300 numerów na karku. Miło widzieć, że dalej trwacie i błyszczycie jakością. I choć nie mam już tyle czasu na gry co kiedyś, to niezmiennie CD-Action sprawia mi wielką frajdę. Chciałbym wspomnieć tu coś zinach. Pamięta je ktoś jeszcze? Tworzone przez pasjonatów e-magazyny, które swego czasu dołączaliście do płyt cd i dvd. Szczerze mówiąc, mnie wtedy nie bardzo interesowały. :P Ale były, działały i bezsprzecznie miały swoich fanów. Tak się składa, że jedn z zinów, które kiedyś gościły na waszych płytach, również świętuje okrągłą rocznicę – 18-te urodziny. Mowa o Histmagu. Nooo, teraz ten poświęcony historii zin zdążył się trochę rozrosnąć i nawet stać się jednym z czołowych mediów historycznych w polskim internecie...

Ale czemu właściwie o tym piszę? Temu, że właśnie zacząłem w nim pracę jako redaktor. ;) I chciałbym Wam w związku z tym podziękować. Jestem więcej niż pewny, że to właśnie CD-Action przez lata ukształtowało mój pogląd na to, jak wygląda dobre pisanie. Byliście częścią mojego dorastania i nadal jesteście bardzo przyjemną częścią życia. Oczywiście, jak chyba każdy nastoletni czytelnik rozmyślałem kiedyś, jakby to było pracować w CDA. Ale nigdy nie podchodziłem do tego zbyt poważnie. Po latach okazuje się, że jednak zaprzyjaźniłem się ze słowem pisanym. Choć w zupełnie inny sposób, niż przed laty sądziłem. Pierwszych lekcji w tej dziedzinie udzieliło mi właśnie CD-Action i po prostu chcę powiedzieć, że jestem Wam za to bardzo wdzięczny.

Nieopierzony redaktor

Jest 22:52 gdy zaczynam pisać tego maila. Właśnie przeczytałem wstępniak do 300 numeru CD-Action, miałem na to czas dopiero teraz, ponieważ ostatnie dwa tygodnie były dla mnie niczym deadline w przedsionku piekła, jutro się żenię...

Press F to pay respect!

MrJedi: *Ctrl+Z, gdybyś się rozmyślił.*

Pisze do was chłopak, który był z wami od 75 numeru -pamiętam jak dziś – gdy podczas wakacji postanowiłem wydać część swojej "tygodniówki" na CDA z okładką, na której był bohater dodatku do Warcraft III – Frozen Throne bodajże. Od tego czasu byliście ze mną już zawsze, a ja z wami. Wiele się w tym czasie zmieniło, zarówno w CD-Action, jak i w moim życiu, ale nigdy nie zapomnę, że to dzięki wam sięgnąłem po prozę Kinga czy po pierwsze książki o tematyce militarnej – to zasługa pamiętnych "ramek" w recenzjach. Dzięki wam miałem odwagę zacząć pisać i to nie tylko do szuflady, dzięki temu pojechałem w kilka miejsc jako przedstawiciel szeroko rozumianych mediów. Mieliście swój wkład w to, że odkryłem swoją pasję, zarówno tą która jest moim hobby, jak i tą zawodową. Przez wiele lat byliście stałą, która towarzyszyła zakompleksionemu nastolatkowi w czasach gdy jego rówieśnicy śmiali się z kujona uczącego się matmy, a później programowania, byliście podczas studiów, gdy ten wyrośnięty dzieciak zrozumiał, jak trudno jest przetrwać w dorosłym świecie. Byliście w moim plecaku w pierwszej podróży służbowej za ocean i jesteście dzisiaj w przeddzień najważniejszego jak dotąd dnia mojego życia – dzięki, że jesteście, 100 lat CD-Action! Z całego serca dziękuję i pozdrawiam wszystkich, byłych i obecnych redaktorów i współpracowników pisma. Nasza podróż się zmienia, ale się nie kończy.

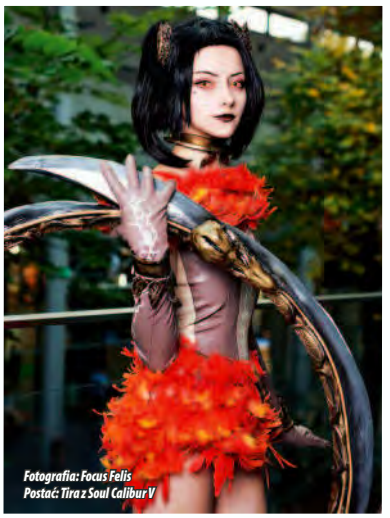
Lorn

Należą się Wam chyba gratulacje – 300 numerów to chyba rekord wśród Polskich czasopism komputerowych.

Tak, ale będziemy go śrubować. Światowy rekord należy do japońskiego Famitsu, wydawanego od... 1986 roku. Szacun. W Europie zaś liderem jest fiński Pelit, istniejący od marca 1992, zresztą jako efekt fuzji dwóch innych magazynów growych. »

COSPLAY

Zajmujesz się cosplayem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Zapraszamy do współpracy!



Fotografia: Focus Felis
Postać: Tira z Soul Calibur V

Fotografia: Paper Cube
Postać: Mileena z Mortal Kombat X

*Cześć! Przesyłam kilka zdjęć moich kostiumów. :) Nazywam się **Wanda Otlik**, mój nick to **Coco**, można mnie znaleźć tutaj: Instagram: https://www.instagram.com/ladywhiteberry/ Fanpage: https://www.facebook.com/cocokozplej/*

około 300 numerów temu ... hmm.... 1996 rok, byłem szczęśliwym posiadaczem Amigi 1200 (z MC68040-40MHz, jakby kto pytał), chodziłem do szkoły średniej i czytałem bodajże trzeci numer CD-Action. Pamiętam jak kolega wpadł z nowym ciekawym pismem. Wtedy uwielbiałem Świat Gier Komputerowych a Wy.... cóż, mimo że nie posiadałem PC, szybko skradliście moje serce.

Też miałem A1200, co prawda z gorszym prockiem, ale za to z HDD 120 GB, na którym zresztą po zainstalowaniu wszystkich posiadanych gier zostało mi 40 MB wolnego.

MrJedi: *Burżuje. Ja się wtedy dorobiłem tylko A600.*

Około 250 numerów temu, byłem dumnym studentem na Politechnice Śląskiej, bez Was wszystkie te sesje, "laborki", projekty itd. były by nie do zniesienia. Dzięki Wam, studia nie były takie straszne.

Około 200 numerów temu, poznałem swoją przyszłą żonę, kilka numerów później odebrałem upragniony dyplom Politechniki Śląskiej i kupiłem swojego pierwszego PC („potężny" Celeron 1.7 GHz z GF4MX), ponieważ Amiga już lekko odstawała od standardów IT ówczesnego świata.

Około 150 numerów temu, przygotowywaliśmy się z przyszłą żoną do obrączkowania (tzn. jakże wspaniałej uroczystości ślubu o której zawsze marzyłem – to gdyby niechcący żona czytała). Na otarcie łez z okazji obrączkowania,

9kier: *Cholera, a ja myślałam, że ludzie to robią dobrowolnie. :o*

kupiłem sobie wkrótce Playstation 3 z kilkoma całkiem fajnymi grami (np. ulubiony przeze mnie Killzone 2). Około 100 numerów temu, posiadałem już całkiem pokaźną kolekcję konsol (X360, PS3, Amiga CD32, PS2, PSP) . W sumie to dzięki CD-Action zacząłem ostro grać na konsolach.

No tak, jak zawsze to wszystko nasza wina!

około 50 numerów temu, kupiliśmy z żoną wspaniały domek, który będzie nasz przy okazji numeru.... 570 (jak dobrze policzyłem). A 5 numerów temu, koledzy z pracy sprawili że poczułem się staro. Rozmawiając o retro grach, dowiedziałem się, że Stalker :Zew Prypeci i Crysis 1 to niezłe gry retro..... poczułem się baaaaardzo staro, no ale większość dzieciaków ma po 20-23 lata, więc 10-12 lat temu (a mniej więcej tyle lat temu te gry miały premierę) dla nich to pół życia.

Ja się poczułem staro, jak jakiś nastolatek w tramwaju zachwalał kumplowi „taki stary, ale świetny film, »Władca Pierścieni«". I wcale nie miał na myśli tej animowanej wersji z 1977.

Podsumowując, przeszliście ze mną kawał mojego życia, byliśmy razem na dobre i na złe, razem napisaliśmy pracę dyplomową w szkole średniej, magisterkę na polibudzie, razem pojechaliśmy do przyszłych teściów na pierwszą wizytę, razem byliśmy na pierwszej rozmowie o pracę, razem przetrwaliśmy ciężkie chwile po operacji nowotworowej i teraz razem urządzamy nowy "pokój gracza" . Życzę Wam (i sobie też) przynajmniej następnych 300 numerów i kolejnych pokoleń graczy, dla których zapewne niedługo FarCry 5 będzie "niezłym retro"

trOLLO

Przede wszystkim gratuluję 300 numeru :). Zastanawiając się nad tym, co napisać uświadomiłem sobie, że w tym roku również ja mam jubileusz – 20 lat bycia graczem. ;).. Mój pierwszy numer to 02/2000 – czyli "ten z Shogo". I od tamtej pory przegapiłem tylko jeden numer (10/2003) – do dziś nie wiem jakim cudem. CDA towarzyszyło mi przez całą edukację (…) również CDA zawdzięczam obie prace naukowe – licencjacką i magisterską :). (Tematem były – ogólnie rzecz biorąc – gry i gracze – Smg) ***A także istnienie mojego bloga ;).***

MajinYoda

To temu panu zawdzięczamy w AR mnóstwo cytatów rozmaitych Prof.S.Jonalistów, bo on z obowiązku czytał te wszystkie „mundre" książki o tym, że gry to wynalazek szatana i masonów.

A KTÓŻ TO?

A któż to, bardzo pomysłowo, odkładał ostatnie 6-8 numerów na szafkę, bo nie miał czasu czytać? No ja. A któż to, zachęcony Primalem, zdecydował się wprowadzić zaległe kody na kody.cdaction.pl? No ja. A któż to, ka, był bardzo zdziwiony, że kody do gier na Steam mają czas przydatności? No ja. Drodzy czytelnicy, wpisujcie swoje kody regularnie.***

KaZet

A któż to się tak pięknie sfrajerzył? No, ty. :)

MrJedi: *A któż to tak się selfhejtuje? Toż to niemoralne jest.*

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc

PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej

CD-ACTION

PRENUMERATA

EDYCJA **KLASYCZNA**

120 zł

Oferta ważna do 16 grudnia 2019 r.

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

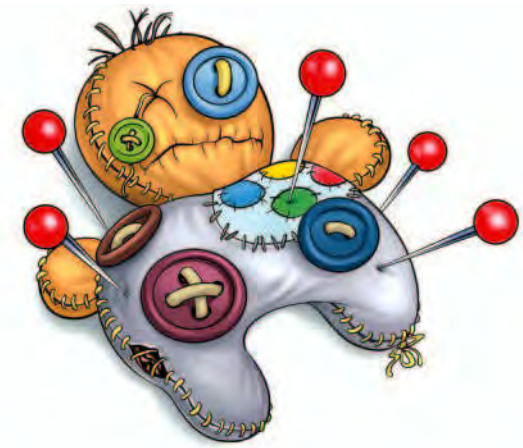
Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
Reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Zarabiaj dobrze na streamowaniu swych rozgrywek w Fortnite. Ostentacyjnie złam jedną z kluczowych zasad, czyli po prostu cheatuj, stosując aimbota. Chwal się tym na filmikach. Dostań dożywotniego bana. Płacz podczas przeprosin na wizji. Do tego niejaki Ninja twierdzi, że kara jest za surowa, argumentując to tym, że owe streamy były dla czitera głównym źródłem dochodów... Logika z gatunku: „co prawda zabił swych rodziców, ale jako okoliczność łagodzącą trzeba uwzględnić, że jest sierotą".

Blizzard podczas Blizzconu: „Diablo IV! Nowy dodatek do WoW-a! Overwatch 2! Nowe karty w Hearthstonie! (Aha, no i głupio wyszło z tym gościem, co popierał protesty w Hongkongu, tentego, sorki)".
Sporo dotąd wściekłych na Blizzarda graczy: „...Hongkong!? A co to, u diabła, jest? Powiedzcie lepiej coś więcej o Diablo IV!".
Takie życie, moi drodzy.

Z cyklu: „frazy, których gracze za diabła nie zrozumieliby 10/20 lat wcześniej": W oczekiwaniu na launch zrobiłem preload preorderu.

Jako że kompletnie nie znamy się na grze (na giełdzie akcji), zupełnie, ale to zu-peł-nie, nie wiemy, jak skomentować newsa z serwisu Stockwatch.pl: „Marek Tymiński na miesiąc przed premierą [nowego] Snipera sprzedał w transakcjach pakietowych akcje CI Games warte blisko 7 mln zł".

Po tym, co ostatnio wyczynia Bethesda, nieśmiałe próby EA, by na powrót stać się wiodącym pośmiewiskiem w światku graczy, skazane są na porażkę. Bo cóż jest w sumie śmiesznego w tym, że EA oficjalnie ogłosiło, że NBA Live 20 się nie ukaże – a uczyniło to jeszcze, zanim w ogóle ją zapowiedziało? EA, postaraj się bardziej, odstajesz! Pominiemy już fakt, że fani NBA są do „kancelizacji" kolejnych odsłon tej gry w sumie przyzwyczajeni, od kilku lat jest to, zdaje się, firmowa tradycja.

AI o nazwie Minerva analizuje wypowiedzi na czacie graczy w CS:GO i walnęła im już 20 000 banów za „mowę nienawiści" i spam. A twórcy owego cybermoderatora planują przekształcenie Minervy w „pełnokrwistego" admina gry. I nawet nie będzie mu można pocisnąć „po starej"... Koniec jest bliski!

Sony zgłasza znaki towarowe PS6, PS7, PS8, PS9 i PS10. Zagadka matematyczna – znak PS3 Sony zarejestrowało w 2005, premiera konsoli miała miejsce w 2006. PS4 – 2006/2013. PS5 2006/2020. Kiedy zatem należy oczekiwać premiery PS6?

Naprawdę chciałbym już nic nie pisać o Falloucie 76... ale nie da się. Wiecie, że płatne skrzynki na złom, które otrzymali gracze, którzy wykupili słynny abonament, kasują przechowywane w nich przedmioty. Wydaje się nam, że w nazwie tego ustrojstwa „Scrap box" też jest babol, tzn. pojawiła się tam niepotrzebna zupełnie literka „S". Jakby tego było mało, to grający w F76 spuszczają łomot (wirtualny!) awatarom graczy z abonamentem...

Znana wam zapewne firma Tencent pochwaliła się, że jej przychody w pierwszym kwartale roku finansowego 2019 wyniosły 12,69 miliarda dolarów. Z czego gry przyniosły jej „tylko" 5,2 miliarda. W kwartał. To całkiem sporo tych „ten centów" wychodzi.

Co waszym zdaniem oznacza słowo „dubbing" na pudełku w grach z nalepką „Profesjonalna polska wersja językowa. DUBBING"? Zdaniem CD Projektu dystrybuującego odświeżoną wersję Baldur's Gate na PS4 i Switcha oznacza to... polskie napisy. I nic więcej. A i to dopiero po pobraniu patcha.

– *Każdy w zespole* [Cyberpunka – Smg] *bardzo ciężko pracuje, ponieważ mamy bardzo niewiele czasu (...) w naszych biurach zawsze panuje atmosfera podekscytowania* – wyjaśnia szef krakowskiego oddziału CD Projektu Red. Szczegóły systemu pracy przy owej „atmosferze podekscytowaniu" poznamy pewnie jakieś pół roku po premierze, od byłych/anonimowych pracowników studia.

Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 zalicza kolejną obsuwkę. Twórcy, chcąc dopieścić grę, przesuwają jej premierę... na bliżej nieokreśloną przyszłość. Ale podobno zmieszczą się w 2020. Pamiętacie tę scenkę z wampirem w Wiedźminie 3? Jak by to sparafrazować?
– Czy to już rok 2021?
– Nie.
– Ech, to... sio stąd.

W opublikowanej mobilnej wersji Stellaris o podtytule Galaxy Command użytkownicy doszukali się nieudolnie przerobionych grafik z jednej z gier z cyklu Halo (widać nawet logo UNSC na statkach). Oj tam, wielkie mi „halo" – powiedzieli autorzy, po czym ich gra najwyraźniej weszła w nadprzestrzeń, bo nagle zniknęła ze Steama. A plagiator jest teraz zapewne w czarnej d...ziurze.

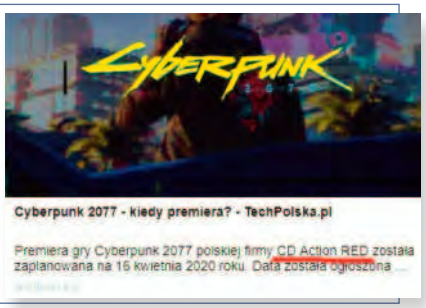
Pewien zachodni gracz wydał ponad 150 tysięcy dolarów w mobilnym Transformers: Earth Wars. Przypomnijmy jej opis: „DARMOWA gra mobilna, zawiera MIKROPŁATNOŚCI".

...ale to i tak drobny geszefciarz przy 59-letnim Amerykaninie, który od roku 2011 zainwestował w mobilnej grze Modern War skromne... dwa. Miliony. Dolarów. Jak powiedział, „na początku nie zamierzał wydawać ani grosza". Ludzi płacących sporą kasę w takich grach w branży cynicznie nazywa się „wielorybami". Ten facet to chyba stado Lewiatanów.

W Falloucie 4 możecie na Pustkowiach spotkać wychodki, a w nich wiszące na ścianie rolki papieru toaletowego. Problem (?) w tym, że rolki wiszą tam tak, że rozwinięty płatek jest z tyłu rolki(*). Wyobraźcie sobie, że ktoś stworzył moda umożliwiającego odwrócenie owej rolki, tak by taśma była z przodu. I pobrano go ponad trzydzieści sześć tysięcy razy. Holy shit... Swoją drogą, w PRL-u nie było wojny atomowej, a papieru toaletowego i tak brakowało. ***[Smuggler]***

(*) Czyli prawidłowo, jak dla mnie.

Oficjalnie zatem ogłaszamy, że polskim dystrybutorem naszej słynnej i wyczekiwanej gry został serwis cda.pl. Tym samym nie zamieścimy jej na naszym coverze, przykro nam.



CO GRA TO INNA PRZYGODA...

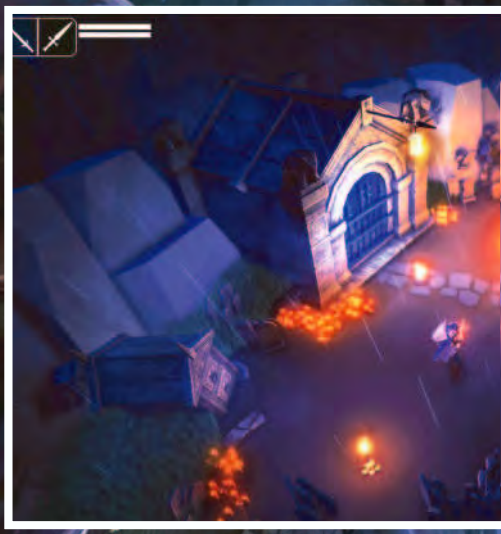
WEJDŹ NA WWW.KINGUIN.NET I ZDECYDUJ, W CO ZAGRASZ DZIŚ!

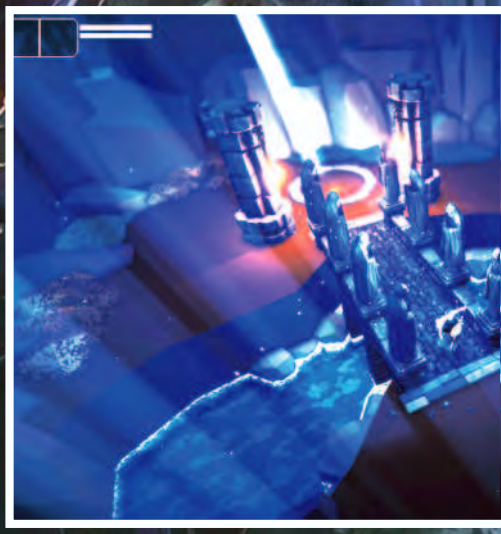
OGROMY WYBÓR I ŁATWY ZAKUP. KORZYSTAJ Z DOBRYCH CEN.

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci dostać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.

Uwaga, klucz aktywacyjny pełnej wersji gry Exorder w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 13 stycznia 2020, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.





KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

PEŁNA WERSJA GRY EN

HACK'N'SLASH • LOGICZNA

16

PRODUCENT: RUNEHEADS
MULTI: BRAK
WIN 7/8/8.1/10, INTEL CORE I3, 4 GB RAM, GEFORCE GTX560 TI

Stylowy hack'n'slash z elementami gry logicznej. Inspirowana Dark Souls oraz Ico przygoda, w której jako stary wojownik Nyx przemierzamy spowity w mroku świat, aby dostać się wraz z córką Aether do ostatniego świetlistego miejsca na Ziemi. Na drodze staną nam cienie, które pokonamy, wykorzystując oparty na refleksie i taktyce (i uważnym kontrolowaniu paska staminy) system walki oraz aż dziesięć klas blisko– i dalekozasięgowego oręża. Wiecznie rozjarzona Aether pomoże nam wspólnie ominąć pułapki i rozwikłać zagadki środowiskowe, a eksplorując rozległe lokacje, znajdziemy liczne sekrety i znajdźki zwiększające naszą moc. Chyba że spadniemy w przepaść – bo i tak się może zdarzyć w ciemności. Oprócz poprawek i zmian w balansie gry tegoroczna wersja Darkest Edition wropwadziła do „podstawki" nowy loch wraz z bossem, a także pułapki, przeciwników i broń.

MAGAZYN PRZYGOTOWAŁA
Redakcja Tech
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny Tech: Adam Chabiński
Zastępca redaktora naczelnego Tech: Michał Kuszewski
Redaktor prowadzący CD-Action: Michał Kuszewski
Zespół redakcyjny: Dawid Bojarski, Krzysztof Freudenberger, Grzegorz Karaś, Paula Jeziorska, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Jerzy Poprawa
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Biel, Jakub Jarosz, Rafał Fluderski, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Anna Raguza, Jacek Smoliński, Witold Tłuchowski, Mateusz Witczak
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki

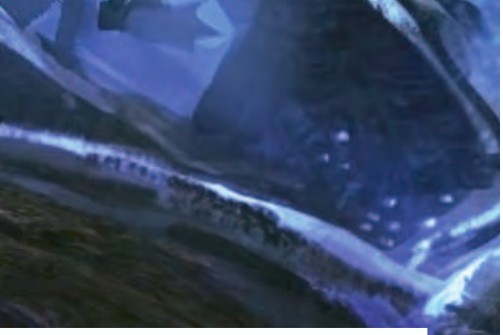
Opracowanie graficzne: Krzysztof Freudenberger, Beata Haratym, Roman Nowacki
Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata: tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy:
Beata Bartczak, tel. 692 440 131
Michał Lisowski, tel. 600 488 710
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
https://bauer.pl/reklama/

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916



Dosyć ciekawe połączenie hack'n'slasha...

...z rozwiązywaniem zagadek środowiskowych.

THEATRE OF WAR

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

PAKIET 4 GIER EN

RTS • II WOJNA ŚWIATOWA

16

- PRODUCENT: 1C ENTERTAINMENT
- MULTI: LAN I INTERNET DO 8 GRACZY
- WIN XP/VISTA, INTEL CORE 2 DUO/AMD ATHLON64 X2 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GEFORCE 6600/RADEON X800

Seria bezkompromisowych RTS-ów o rozbudowanej mechanice, w których gracze mogą zakosztować boju w historycznych realiach bitew II wojny światowej i wojny koreańskiej. Dowodzimy w nich piechotą, pojazdami opancerzonymi i lotnictwem, wspierając się aktywną pauzą i możliwością wezwania m.in. wsparcia artyleryjskiego. Oprócz przeprowadzania działań czysto taktycznych trzeba również sprawnie zarządzać personelem, który po bitwach zdobywa doświadczenie – te zaś można przekuć na ulepszenie statystyk. Pierwsze godziny nie są łatwe, ale samouczki pozwalają płynnie wdrożyć się w rozgrywkę i warto je ukończyć, bo w pakiecie czekają aż cztery tytuły: Theatre of War, Theatre of War 2: Kursk 1943 (z dodatkiem Battle of Caen), Theatre of War 2: Africa 1943 (z dodatkiem Centauro) oraz Theatre of War 3: Korea.

Uwaga, klucz aktywacyjny pakietu Theatre of War: Collection w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 13 stycznia 2020 roku, aktywowane gry zachowujesz na zawsze.

Pod Kurskiem przynajmniej przez chwilę było ładnie i zielono.

Pamiętacie „M.A.S.H."? Korea wita gości!

ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ.

INFORMACJE O KODACH ZNIŻKOWYCH ORAZ SPOSOBACH ICH UŻYCIA ZNAJDZIECIE NA STRONACH:

LAPTOPY GAMINGOWE	017
TELEWIZORY SAMSUNG	071
AKCESORIA XPG	079
KIEROWNICE THRUSTMASTER	093
AKCESORIA LOGITECH	103

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie jest zwykle napisane, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 13 stycznia 2020.

UWAGA!

Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

Fall of Light: Darkest Edition ©1C Company. Developed by Runeheads srls. All rights reserved.
Theatre of War © 2010 1C Company. All rights reserved.
Theatre of War 2: Africa 1943, Theatre of War 2 - Battle for Caen, Theatre of War 2: Centauro, Theatre of War 2: Kursk 1943 © 2016 1C Company. All rights reserved.
Theatre of War 3: Korea © 2011 1C Company. All rights reserved.

JBL BOOMBOX

Przenośny głośnik o potężnym basie z technologią JBL Connect+ pozwalającą łączyć ponad 100 głośników wyposażonych w tę technologię.
Do 24 godzin pracy!

1999 zł

JBL FREE

Prawdziwie bezprzewodowe słuchawki dokanałowe Bluetooth® z legendarnym brzmieniem JBL. Do 24 godzin pracy łącznie (4 godziny pracy słuchawek oraz 20 godzin zasilania z etui ładującego).
Etui ładujące w zestawie.

539 zł

JBL TUNE500BT

Bezprzewodowe, komfortowe słuchawki nauszne z potężnym basem.
Czas pracy 16 godzin.

219 zł

JBL CHARGE 4

Bezprzewodowy, wodoodporny (IPX7) głośnik Bluetooth® o potężnym, pełnym brzmieniu.

769 zł

www.jbl.pl

POZNAJ HP SMART TANK 515

100 zł
zwrot od producenta,
oferta ważna do **30.11.2019**
szczegóły na mediamarkt.pl

HP Smart Tank 515
Urządzenie wielofunkcyjne

- Prędkość druku w czerni 11 str/min
- Prędkość druku w kolorze 5 str/min
- Rozdzielczość 4800x1200
- Kolorowy wyświetlacz LCD
- Łatwe drukowanie z urządzeń mobilnych
- Automatyczny druk dwustronny i bez marginesów

Nr art. 1410906

799.-

Asortyment w podanych cenach dostępny od 19.11 do 16.12.2019 r. lub do wyczerpania zapasów. Podane informacje nie stanowią oferty w rozumieniu art. 66 § 1 k.c. Asortyment dostępny w sklepie internetowym mediamarkt.pl oraz w wybranych sklepach stacjonarnych MediaMarkt.

mediamarkt.pl

MediaMarkt®